平成2年2月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第2号(通巻15号)　平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

1990
2
490YEN

●新作スペシャル
大魔界村 SG専用

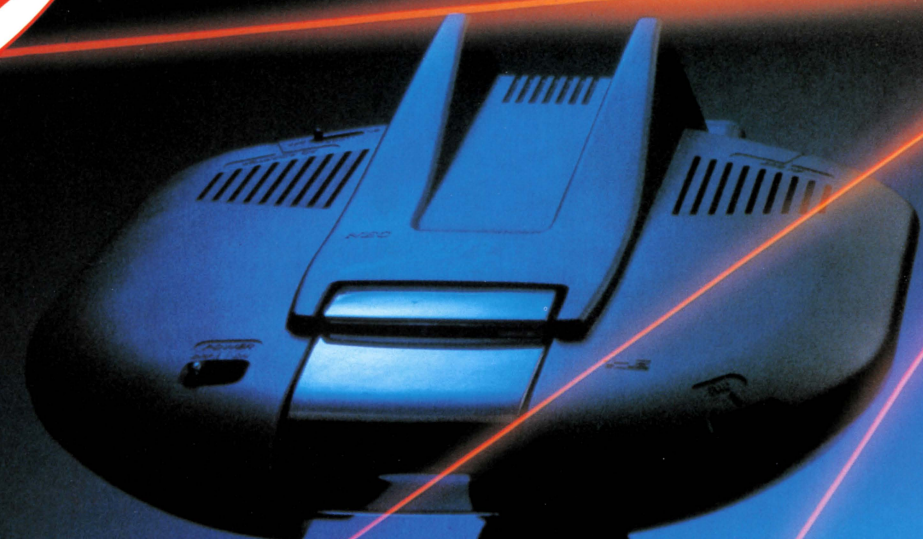
●新作攻略
レッドアラート

●新作スクープ続報
源平討魔伝

●HOTな7新作
パラノイア
スーパーバレーボール
熱血高校ドッジボール部 PC番外編
ファイナルゾーンII
デス・ブリンガー
ドロップロックほらホラ
倉庫番WORLD

●とじこみ攻略
スーパーダライアス

●2大特別付録
弁慶外伝攻略絵巻(下巻)
コズミック・ファンタジー完全攻略本

PC Engine

ボクも応援しています。

©藤子・小学館・テレビ朝日

HE system

PCエンジンがさらに身近に！

マニアに向けて高性能

SHUTTLE PC Engine

NEW

PCエンジンシャトル
標準価格 18,800円（税別）

●ジェット機スタイルのかっこいいデザイン。
●連射機能付ターボパッド標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。

※CD-ROM²・プリントブースター等とは接続できません。
※RF出力はオプション（PI-AN3）標準価格4,980円（税別）

PC Engine SUPER GRAFX

NEW

PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格 39,800円（税別）

●グラフィック機能が強化され、背景画面がナント2面に!!
●スプライトも従来の倍の数になり、キャラクターのちらつきなどをなくします。
●RAM倍増で能力アップ。RPGやシュミレーションゲームに大きな味方。
●入出力端子を新装備。パワーコンソールを接続して楽しさ拡大。
●AVステレオ出力端子も標準装備されています。

※RF出力はオプション（PI-AN3）標準価格4,980円（税別）

NEC

震撼無限大！
炸裂！
コア・マシン。

これが核(CORE)だ！

PC Engine
CORE GRAFX

NEW PCエンジンコアグラフィックス
標準価格 24,800円（税別）

- コア構想対応ハードとして生み出されたニューPCエンジン。
- フェイスデザインとボディーカラーもブラックに一新。
- 連射機能付ターボパッドを標準装備。
- AVステレオ出力端子を標準装備。

※RF出力はオプション(PI-AN3) 標準価格4,980円（税別）

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

2大別冊付録

ATTACK SPECIAL

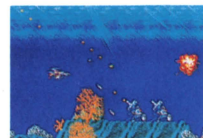
ATTACK

NEW SPECIAL

NEW SCOOP

NEW

PC Engine 1990年2月号

CONTENTS

COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンプレス

好評連載

GAME INDEX

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

Publisher／山下辰巳 〈編集〉 徳間書店インターメディア株式会社 ●Supervisor／栃窪宏男 ●Editor-in-Chief／山森尚 ●Senior Contributing Editor／村田憲生 ●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人 ●Editors／相沢浩仁・黒井敏典・坂井肇・島田政幸・千葉隆司・日高律子・福永寿・三浦昭彦・山田政彦 ●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・佐藤善一・平山譲・守屋貴章 ●Assistant Editors／石塚宏治・市原和幸・糸井賢一・稲田正義・太田貴之・大野勝久・風間尚仁・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・伴勝・広井伸也・深川悟郎・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山崎裕・山本浩司・吉岡悟 ●Editorial Coordinator／湊博道・五嶋美智子 ●Assistant Editorial Coordinator／兼久直樹・佐藤晴美・島地純子・関本恵理子 <仙台クリエイティブセンター>●Department Manager／小沢誠昭 ●Assistant Editors／飯塚宝・熊谷英明・佐藤佳人・千田誠行 ●Coordinator／大山ユカ●Proofreader／笠原紀彦 ●Contributor／ゲームフリーク ●Staff Photographers／浜野忠夫・河行勝美 <制作>●Art Director／渡部孝雄 ●Editorial Designers／福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイラ〔柳井孝之・釜田泰行〕・井沢俊二 ●Finish Designers／㈱創文新社・あくせす<村山成幸>+ワードポップ・㈱キンダイ ●Printer／大日本印刷株式会社

New Special

驚異の大容量！驚異のアクション!!

DAIMAKAIMURA 大魔界村

殺されたプリンセスの魂をよび戻すため、ナイトアーサーが戦う。ハデな魔法でバリバリ敵を倒すアクションゲームの集大成だ!!

Super Grafx専用

'90年3月発売予定
NECアベニュー
価格未定／8メガ

SGグラフィックの完成度は？

業務用では、緻密なグラフィックと、美しいアクションシーンが好評だった大魔界村。このSG版のデキはどうかというと、ユーザーの期待を裏切ってはいないだろう。根本的にはPCエンジンと変わらない画面の密度ではあるが、SGならではの2つの背景画面で2重スクロールがとても美しい。

これを知らない人はいない？

病的なまでの描き込み

さすがに8メガビットという膨大な容量を利用したグラフィックにはそつがない。ほとんど人が気にしないような部分まで細かく描き込んである。評判高い業務用のオリジナル画面が、かなり忠実に再現されていて、とても家庭用ゲーム機の画面とは思えないほどだ。8メガビットの力を感じる。

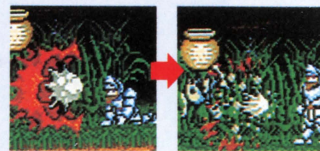
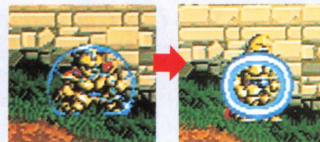
この土の中のガイコツが怖い。メガドライブでは割愛されていた

2重スクロールするぞ。やはりハードは力だ！

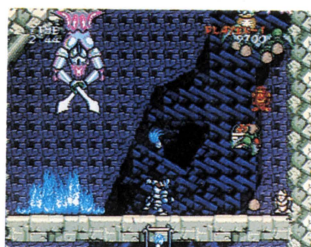
アニメーション効果もなめらか

背景の美しさもさることながら、キャラクタの動きや、破壊シーンのアニメーションなども見逃せない。ひとつの動きに対する動画数が多いので、なめらかに、ダイナミックにゲームが展開していく。それに、画面に表示されるキャラクタが増えても、動きが鈍くなったりしないのが、メガドライブ版とは違うところだ。

こんなにグネグネ動いても遅くならないし、なめらかなのがオドロキ

動画数が多いのさ！

スケルトン・マーダラーズの最期。ガイコツのくせに血飛沫が舞う？

金の鎧をまとってシュインッ！見ていてホントにカッコイイ

武器や魔法もこのとおり

大魔界村での戦いを乗り切るには、武器をうまく使い分けることがポイントだ。武器は、プレイ中に登場する宝箱の中か、敵が持っている壺の中に隠されていたりする。ただし、宝箱の中には、敵のマジシャンが隠れていることがあるので、十分な注意が必要だ。

○うまく武器を使い分けないと悲惨

○ときにはマジシャンが現れるのさ

武器をいろいろ変えてみる

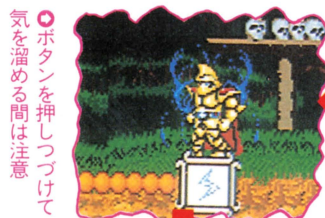
武器は6種類あり、それぞれに特徴があるので、地形と登場する敵とによって使い分ける。一般的に、連射がきくナイフが重宝で、剣は最大の敵と呼ばれている。

○ある場所を通過すると宝箱が出現してくる

○なんらかの武器が出ることがある

○とにかく武器の選択がこのゲームのカギだ

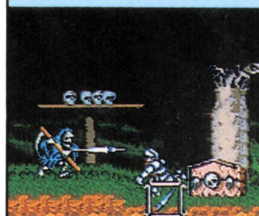
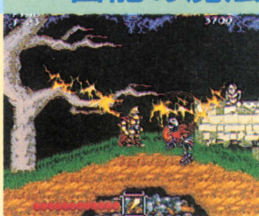
魔法はハデに炸裂する

金の鎧を装備していれば、魔法が使える。魔法は、6つの武器によってそれぞれ違い、特徴があるので使い分けよう。魔法が炸裂するときのアニメーションもハデなので、見ていても楽しめるのだが、気を溜めてからでないと使えないので、タイミングに注意が必要だ。

○とにかく金の鎧がないと話にならないので装備

○ボタンを押しつづけて気を溜める間は注意

○そして、おもむろにボタンを離す

○巻き込まれた敵は、いと哀れ

武器と魔法の関係

武器	説明	魔法	説明
槍	槍は最初に装備している武器なだけに使える	雷の魔法	真上と左右に雷が走り、これに触れた敵は終わり
ナイフ	連射ができるので、だれからも好かれる兵器	分身の魔法	一定時間自分の分身が現れ一緒に戦ってくれる
円盤	地面に沿って飛んでいくので、坂道などで重宝	守りの魔法	バリアーを張り、敵の攻撃を跳ね返す
斧	斜めに飛ばすことができるものの、連射が不可能	爆裂の魔法	敵に与えるダメージが大きい、一撃必殺の魔法
ナパーム	射程は短いが、地面に落ちると広範囲に燃え盛る	火球の魔法	自分から発生した青い炎が、ぐるぐると飛びかう
剣	敵へのダメージは2倍だが接近戦にしか使えない	雷龍の魔法	体から2匹の龍が出現し、まわりの敵を倒す

※画面は開発中のものです。

ROUND 1前半〜処刑場

愛するプリンセスを殺されたアーサーの復讐は、この処刑場から始まる。前半で登場する敵のうち死神のようなスケルトン・マーダラーズとハゲタカがメインだ。スケルトンは、木の陰や地中から現れて、アーサーを見つけると駆け寄ってくるので、近づかれる前に飛び道具でやっつけたい。ハゲタカが低空で来たら、槍やナイフの場合、しゃがんで射撃しよう。

おなじみのラウンド1。ここを抜けられないようでは、まだまだ

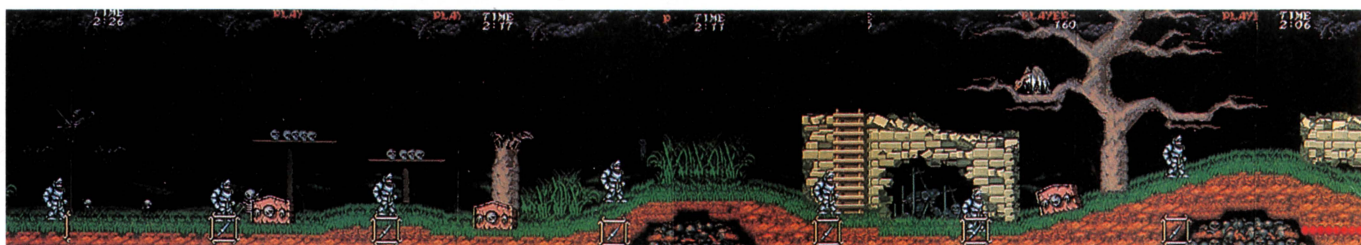
崩れかけた石牢の中も、ちょっとリアル過ぎる

うっそうとした林を抜けると

スタートしてすぐは、まだ敵も大したヤツが現れない。スケルトン相手に肩ならしといったところだ。上り坂の上から来るスケルトンには、ジャンプして攻撃しないと当たらなかったりする。また背景の後方では、雷が落ちていたりと不気味な雰囲気。ちょっと盛り上がった丘の下には人骨が埋まっていたりして、なんか気持ち悪いぞ。枯木の林を抜けて、ひたすら先へ進もう。

きょろきょろと敵を求めてスケルトンが徘徊しているのであった

毒花なども、1匹いたりするけど、注意してれば大丈夫だね

前半スタート

ROUND 1後半〜処刑場

いよいよ後半に突入すると、そこは嵐の中。敵もいやらしい動きをする木の根のようなヤツや、太っている割に動きがすばやい豚男がいたりと手ごわくなってくる。地形的には、ガケの上へ上へと坂を登るので、ジャンプのタイミングがポイントだ。

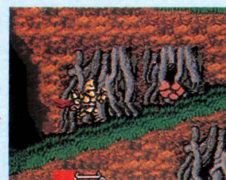
かまいたち

後半は、嵐の中から始まる。風で揺れ動く木や、雨の表現がしっかりしている。この嵐の間隙をぬってかまいたちが攻撃してくる。かまいたちが風を包んでいる間は、攻撃しても無敵なので、避けるしかないのがツライところだ。

嵐もなかなかいい感じだぞ

ガケの上には

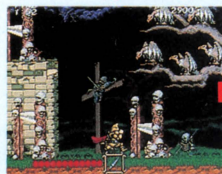
ガケの上には、ガイコツを吐く毒花や、うねうね動く怪根がいたるところから攻撃してくる。こいつらの動きも実になめらか。

おっと、地面から盛り上がってきたぜ。でもザコだけど

木の根がガケからはみ出していたりするのが見える

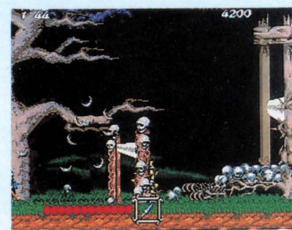
後半スタート

ハゲタカには魔法

前半部分を抜けてくると、枯木の上にハゲタカが群れているところがある。こいつらが攻撃をはじめてくるとやっかいなので、動きはじめる前に魔法でいっぺんに片づけてしまおう。雷の魔法なんかをバチバチバチッときめるととってもかっこいい。

⬆こんなに群れてるハゲタカどもには魔法が一番！

⬆これだけまとめてきまると気分がいい

ギロチンが

ラウンド１のギロチンには、不気味な装飾が施してある。柱や台座のいたるところに頭蓋骨が転がっているのが、きちんとグラフィックで表現されているだけに、怖くてしょうがない。

⬆前半最後のギロチンはデカイデカイ。これにやられるとおだぶつ

ギロチンの山

前半には、大小のギロチンが山のようにある。うっかりこれの刃に触れたりするとダメージをくらうので、刃が上がったところを見計らって通過しよう。刃が落ちたところでその上を通過するという手もあるのだが、ちょっと危険だ。うまくなってから大道芸としてやるのだったらいいかも？

⬆ギロチンがいたるところにある

⬆うっかりするとこのとおりだ

後半へつづく……………

橋の下まで細かい

ガケの下の橋のあたりは、敵の攻撃がものすごい。はっきりいって、誰も通らないルートなのだが、この橋の下までわざわざ2重スクロールの背景があったりと、変にこだわっている。

⬆だから、ここは誰も来ないルートなんだってば……

⬆でしょ、こんなに激しい攻撃

ボス　シールダー

ラウンドの後半を過ぎると、いよいよボス登場だ。このラウンドのボスはシールダー。巨大な体を鎧に包んだ強敵だ。最初は石化していて、石像のようにたたずんでいるヤツだが、アーサーが近寄ると、顔の石がボロボロ崩れ、生身の頭が登場する。この頭だけがシールダーの唯一の弱点なので、ここを集中攻撃しよう。案外あっさり死んでいく。

⬆最初はこんなふうに石のようなのだが……

⬆実体化してきたら、一気に攻撃開始だ！

⬆しかし、雷の魔法なら一撃で倒せてしまう……

⬆シールダーの吐く火の球は避けられるのだ

ROUND2 ～炎の村

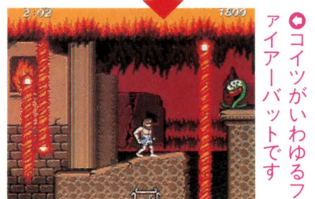
ラウンド2は赤い炎に包まれた村の中。坂道の風車からも煙が上がっていたりと業務用そのまま。

前半の坂道は、飛び跳ねる岩のようなカメが襲ってくる。大魔界村の中でも難関中の難関といえる部分だ。そしてレッドアリーマーキングが待ち受けている。

後半は、コウモリのような炎が火柱の中から現れる。このあたりは、背景も美しくメラメラ燃える炎の感じがよく表現されている。

⭘前半は、やはり風車に注目。岩ガメにはちょっとてこずってしまう

⭘後半は炎がメラメラと燃えている

⭘火柱が上がってきたと思ったら要注意

⭘コイツがいわゆるファイアーバットです

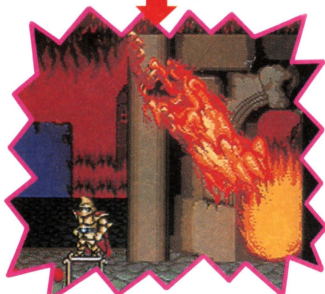
ボス　ケルベロス

このラウンドのボスは、ここまで通ってきた村を焼き尽くした張本人と思われるケルベロスだ。体全体が炎という狂犬だけに、火の球を降らせて攻撃してくる。しかも動きがすばやい。アーサーの上を左右に飛び跳ねるので、タイミングよくしゃがんで攻撃しなければならない。

このケルベロスの攻撃は、なかなか見物で、炎の感じや動きのなめらかさなどは特筆ものだ。メラメラ燃える炎の巨体がちゃんと動くあたり、SGならではの処理がうかがえる。

⭘とにかくしゃがんで攻撃。炎がキレイだけど見とれちゃダメ

⭘炎の玉の中に目があるだけでかわいい

⭘で、だんだん実体化してくるわけや

⭘まったくハデなお犬さまになってしまう。火が上から降ってくる

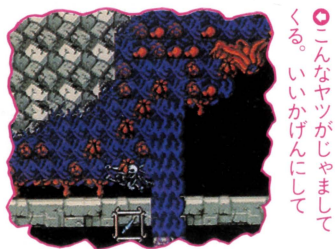
ROUND3 ～ランクル男爵の塔

大魔界村唯一の上への垂直スクロール面だ。壁に埋まった妙な騎士や、空飛ぶゴブリンが岩を放ってくるので、上に撃てる武器がないとツライ。この塔は、途中から横に移動しなければならなくなるが、床は上にせり上がってくるので、急いで出口まで行き着かないといけない。後半は、石像の舌の上を飛び跳ねていく。

⭘塔の中を、床がエレベーターのように昇る

⭘壁に張り付いているヤツも動く

とにかく上へ

⭘そんなにじゃまするると、天井に潰されちゃうじゃないか……

⭘こんなヤツがじゃましてくる。いいかげんにして

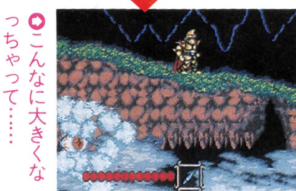
⭘後半は、このとおり雲の上。石像の怪物の出す舌の上を移動する

⭘上手く跳んでいても、敵がじゃましてくる。タイミングがポイントだ

ボス　ガスト

ここのボスは雲の化物ガスト。残念ながらまだ未完成だが、最終的には、スプライトを再配置して、一切チラツキのないように仕上げるそうだから期待しよう。

⭘まだまだ未完成なのでご了承を

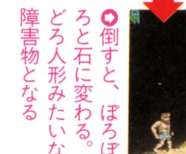
⭘雲のようなものが集まってくると

⭘こんなに大きくなっちゃって……

ROUND4 クリスタルの森〜腐海魔境

このラウンドは、背景が美しい。前半のクリスタルの天井は、光沢もあったりと美しいのだが、うっかり触れるとミスになってしまう。後半では、氷の坂道になっているため、床が滑るのでやっかいだ。手の化物ビッグハンドに握りつぶされると一発で終わり。

✪前半の見せ場、恐竜の骨。スケルトンも大量に出現するとこわい……

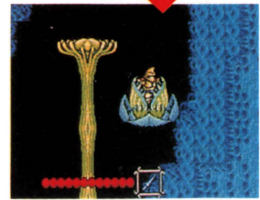
✪それほどむずかしい場所ではない

✪デスタワーは、クリスタルを吐いて攻撃してくるからやっかいだ

✪倒すと、ぼろぼろと石に変わる。どろ人形みたいな障害物となる

✪こいつが通称ぬぷぬぷ。かわいくないと思うけど

✪こいつはちょっとイヤな敵キャラだ

✪デビルハンドはなんとなくおちゃめ。坂の上のトゲトゲには注意

✪蓮の花だけが唯一の足場ではあるが……

✪油断すると、食われてしまうんだよーん

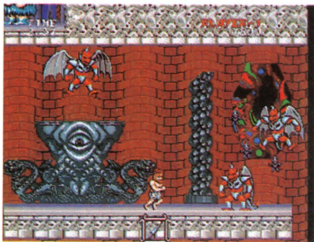
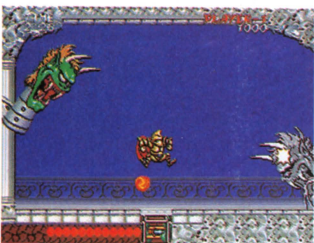
ボス オーム

蓮の花を飛んで下りた先には巨大な虫、オームがボスとして待ち受けている。この巨体の上は、なかなか壮観。体から寄生虫のようなものが湧いてきて攻撃するので、その間隙で攻撃するしかない。こいつの弱点は、5つある心臓なので、ジャンプ下撃ちの技は絶対に習得しておこう。無理しないでもナパームなら下へ貫通して攻撃できるけどね。

✪オーム自体は、じっとしていて動かない。弱点はこの心臓だ

ROUND5 ルシファーの城

いよいよルシファーの城にたどり着いたが、まだまだ先は長い。前半は、レッドアリーマーキングに悩まされるし、後半は後半で中ボスクラスの敵が大量に出現。まさに暗黒の城だ。特に、シールダーの首2本を相手にするのは初心者ではツライだろう。小ガスト3兄弟もかなりイヤラシくてしつこい。

✪前半はレッドアリーマーキング

✪大魔王一匹はまだまだ序の口といえる

中ボスの連続

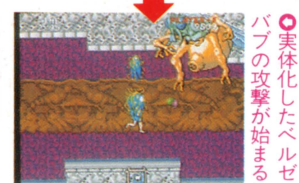
✪シールダーの首2本には悩まされる。でもうまくなればけっこうラク

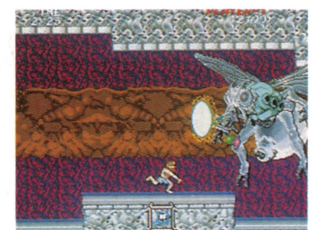
✪さらに大魔王が2匹の攻撃となる

✪そして、小ガストが3匹。動きに注意しよう

✪最後はシールダーの首一本にゴブリンの攻撃だ

ボス ベルゼバブ

ラウンド5のボスのベルゼバブは、魔法なしではまず倒せないだろう。ここに来るまでが大変なだけに、金の鎧を装備していても心もとない。ただ、2周目に限っては、サイコキャノンがあるのでラクだろう。2周目でこいつと対決するときに、サイコキャノンを持っていないと、こいつを倒しても最終ボス、ルシファーとは戦えないのだ。

✪ハエがだんだん集まってくると……

✪実体化したベルゼバブの攻撃が始まる

✪はだかでこいつにはまず勝てない。2周目で倒せばルシファーだ

NEW SCOOP 第4弾

これで迷わない！ 京都までを完璧解説！

今回は総編集として今まで紹介した19ヵ国と京都までの残り6ヵ国を解説しよう。それだけではないぞ／京都までに出現する敵キャラクタ紹介、それに国ごとに敵キャラクタをまとめてある。

源平討魔伝

'90年3月発売予定
ナムコ
6800円(税別)4メガ

戦いは3種類のフィールドで展開

このゲームの大きな特徴は3つのまったく異なるフィールドがあることである。
各フィールドが、1つ1つ完成されていて、まさに1つで3度美味しい欲張りなところが人気の要因と思われる。それでは、改めて各モード説明から始めよう。

入道相國の加護のあらんことを。

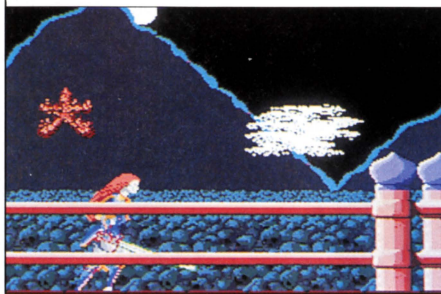
「ひゃっひゃっひゃっ」と安駄婆

国を移動中の景清。次の国は？

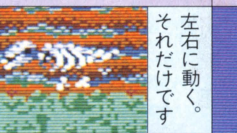
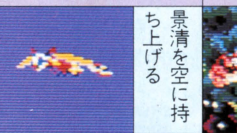
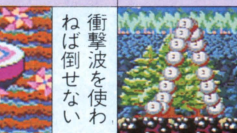
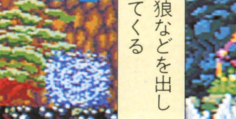
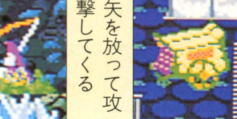
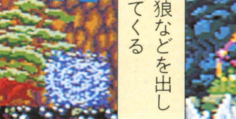
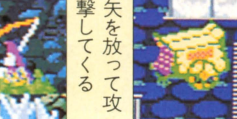
横 モード

もっともアクション性の強いモード。このモードは落とし穴が存在し、落ちれば黄泉の国で閻魔大王の裁きを受ける。生のつづらを引かないと死。

BIGモード

多関節の動く景清を操作して、ボス的存在のキャラクタと戦うモード。敵キャラクタによって剣の振りを工夫すれば、かなり楽に突破できる。

平面モード

斜め上から見た画面で戦うモード。もっとも数少ない分、重要な国ばかりである。複数の鳥居が存在し、続いている国もそれぞれ違う。

京都への道を遮る敵キャラ紹介

京都までに登場する敵キャラクタを一挙公開しよう。次のページからの国紹介のところで、登場する敵キャラクタの名前が入っているので、どの敵がどの国で登場するかが一目瞭然。登場する敵によって大きく難易度が変わるので、じっくり検討してみてくれ。

BIGモード登場敵キャラクタ

敵キャラクタ	説明
弁慶	短剣を投げて攻撃してくるタイプと高速空中回転して攻撃してくるタイプがいる
義経	鉄球を投げて攻撃してくるタイプと鉄棒を振り回して攻撃してくるタイプがいる
骸骨	長剣を使って攻撃してくる強敵
琵琶法師	鳥獣戯画を投じて攻撃してくる
人魂	体当たりしてくる。地獄に登場
トンビ	一定時間、同じ国にいると出現
般若	ゆらゆらと左に動いてくる
虎	飛びかかって攻撃してくる
矢	高速で右から左へ飛んでくる

ジェネレータ

敵キャラクタ	説明
渦	国によって決まった敵を出す

ジェネレータから出現の敵

敵キャラクタ	説明
ドクロ	倒すと毒キノコに変化する
猿	画面内を飛び回って攻撃する
かえる	取りつく。倒すと毒キノコに

横及び平面モード登場敵キャラクタ

敵キャラクタ	説明
槍骸骨	槍で突いて攻撃してくる
骸骨船	上から釣鐘を落としてくる
骨犬	左右に動く。それだけです
蛾	景清を空に持ち上げる
火牛	景清めがけて突進してくる
トンビ	一定時間たつと出現する
地潜り公家	剣を突き刺して攻撃する
大百足	倒すと毒キノコに変わる
狛犬	口から火を吐いてくる
魔神	景清に向かって歩いてくる
頼朝の亡霊	しゃくを使って攻撃する
風神	風の文字を吹きつけてくる
雷神	雷を落として攻撃してくる
竜	空をかけ回って攻撃する
大独楽	衝撃波を使わねば倒せない
尺取虫	左から右へ移動。破壊不可

ジェネレータ

敵キャラクタ	説明
ひょうたん	独楽を無数出してくる
蜘蛛の巣	骸骨蜘蛛を出してくる
ほこら	餓鬼などを出してくる
沼	ナマズを出してくる
古井戸	地獄車を出してくる
渦	狼などを出してくる
射手	矢を放って攻撃してくる
牛車	鬼姫を無数出してくる

ジェネレータから出現の敵

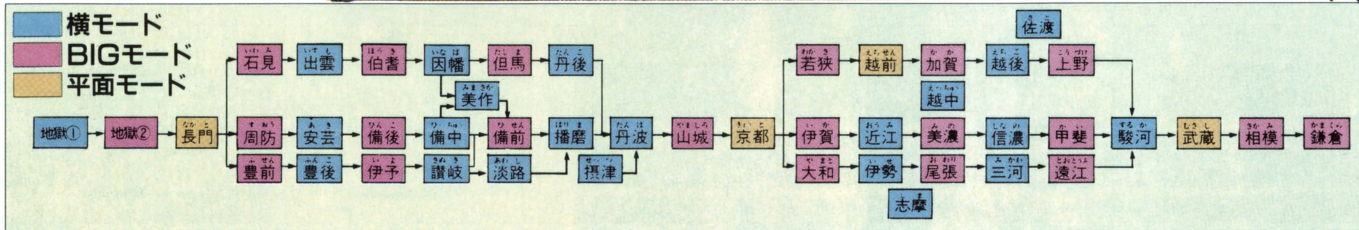
敵キャラクタ	説明
独楽	壁に当たると跳ね返る
骸骨蜘蛛	体当たりして攻撃してくる
餓鬼	景清を押して攻撃してくる
平安京エイリアン	景清を押して攻撃してくる
ナマズ	体当たりして攻撃する
地獄車	回転しながら体当たりする
狼	景清を追いかけてくる
矢	放物線を描いて落ちる
鬼姫	景清に取りつこうとする

京都までの国々を完璧紹介

諸国全図

地獄から長門に復活し、各国を戦い抜く。景清の目指す鎌倉には、諸悪の根源「頼朝」が待つ。

京都までの25ヵ国中に、3種の神器の1つ「八坂瓊曲玉」が隠されている。今回は大サービスとして、隠されている国を公開しちゃおう。ここで取り逃すと、あとで苦労するのでしっかり覚えておくこと。

国別に登場する敵キャラクタの名前が入っているので、前ページのキャラクタ紹介と照らし合わせて難しい国を見極めれば、おのずと自分のルートが見えてくるはず。では、地獄1からスタート。

地獄1

景清の復讐劇はここから始まる。スタートの国にしては難易度が高く、アクションゲームが苦手なプレイヤーはいきなりつまずくかも……。

槍骸骨に向けて衝撃波を発射する景清

蜘蛛の巣から出る骸骨蜘蛛を迎え撃て！

●登場敵キャラクタ…蜘蛛の巣、骸骨蜘蛛、槍骸骨、骸骨船、ほこら、餓鬼

地獄2

簡単です。サクサク人魂を倒して進んでいけばあら不思議？　いつのまにかクリアしているでしょう。骸骨には気をつけてね。

骸骨との一騎打ち。剣を自在に操って攻撃だ

長門に続く鳥居に入り人間界へ復活だ

●登場敵キャラクタ…人魂、骸骨

長門（ながと）

ルートを選ぶ重要な国。初心者は一番下の鳥居に入り南海道・西海道回りを選ぼう。アクションに自信のあるプレイヤーは真ん中の鳥居へ。

いきなりひょうたんから独楽。まいったぜ

大独楽は衝撃波を使わないと倒せないぞ

●登場敵キャラクタ…ひょうたん、独楽、骨犬、沼、ナマズ、大独楽、古井戸、地獄車

石 いわみ 見

写真では伝えにくいが、竹林と奥のの背景はしっかりと多重スクロールするよ。もちろんキャラとの重ね合わせだって完璧。PCエンジンを買って本当によかった！うるうる〜。

⬆般若は倒すと剣の玉を出す。しっかりパワーアップしよう

⬆上段の構えから義経を攻撃。短剣の攻撃を恐れずにふところに入って斬りまくれ！

●登場敵キャラクタ…虎、般若、矢、義経

出 いずも 雲

落とし穴が3カ所あるが、まったく問題ない。ここで黄泉へ行ってしまう人は、かなりのヘタである。近づくと落ちてくる要石に当たると大ダメージを受けるので慎重に。

⬆要石に飛び乗るタイミングを誤るな。慎重に飛び乗れ！

⬆激しい矢の嵐をかわしつつジェネレータを倒せ！

●登場敵キャラクタ…狼、火牛、ほこら、餓鬼、射手、矢、蛾

伯耆へ

周 すおう 防

石見、豊前よりも難しい。以下このルートを選んだプレイヤーは地獄を見ることになる（地獄は過ぎたはずなのに）。この国は、鬼の横モードの予兆に過ぎない……。

⬆虎が接近中！　後ろから飛びかかってくるので注意！

⬆虎のしつこい攻撃。こんなところまでついてくるなよ〜。義経が目立たないじゃないか

●登場敵キャラクタ…矢、虎、義経、かえる

安 あ き 芸

地獄の要石国その１。ひたすら避けて進むか、衝撃波を使って破壊して進もう。難しいだけあって、アイテムも豊富で、つづら、剣アイテムも多数落ちている。しっかり稼ごう。

⬆ロウソクは重要アイテムだ。取り忘れると後半の戦いがきつくなってくるぞ

⬆う〜きついぜ、この攻撃は。要石は衝撃波を使わないと破壊できない。固いのね

●登場敵キャラクタ…狼、矢、火牛

備後へ

豊 ぶぜん 前

この国へ来たプレイヤーは無難です。石見とほぼ変わらないが、この後回る国が比較的簡単で、黄泉に落ちることも少ない。とりあえず、このルートで腕を磨くことをお勧めする。

⬆こいつはまずい。虎を甘く見ちゃいけません。こうなったらダメージ必至

⬆ジャンプして空中から義経を攻撃。短剣もよけられるので有効かもしれない。でも着地の瞬間が怖いぜ

●登場敵キャラクタ…虎、般若、矢、義経

豊 ぶんご 後

落とし穴がない分、他の2国よりも簡単。命の上限を上げるロウソクがあるので取り忘れないように進もう。剣アイテムがないのでパワーアップはできないが確実に先へ進める。

⬆狛犬の攻撃。むやみに斬ると剣力が下がるのでヤツの攻撃と同時に斬る

⬆蛾に捕まってしまった景清。下には尺取虫が接近中で下りるのが困難

●登場敵キャラクタ…火牛、蛾、尺取虫、狛犬

伊予へ

出雲から

伯耆 ほうき

太い柱が並び立つ背景が印象的な国。この国に登場するドクロという敵はここにしか登場しない貴重な敵キャラクタである。適当に遊んであげたら、さっさと倒してしまおう。

✪伯耆の国スタート。見て見てこの重ね合わせ処理を〜！

✪弁慶が鉄球を投げる態勢に入っているのにジャンプするなよ〜。危ないじゃないか〜

●登場敵キャラクタ…渦，髑髏，弁慶

因幡 いなば

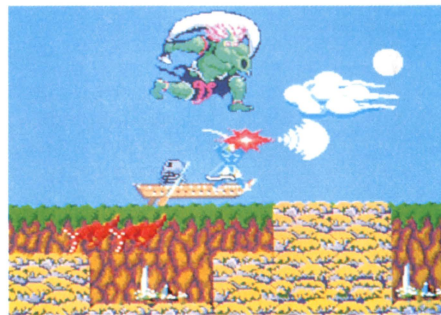
この国には鳥居が2つあり、手前の鳥居は但馬、奥は美作に続いている。ここは是非とも美作へ向かってほしい。但馬へ行ってしまうと、摂津で曲玉が取れないぞ。

✪「戯れは終わりじゃ」。大きなお世話

✪空には風神。地上には地潜り公家が。船を足場にして風神を叩け

●登場敵キャラクタ…狼，骸骨船，射手，矢，大百足，地潜り公家，風神，火牛，頼朝の亡霊

安芸から

備後 びんご

かえるの攻撃が厳しい国。草の中に隠れたジェネレータから、いやというほどかえるが飛び出してくる。取りつかれると命をじわじわと減らされるので、確実に倒して進みたい。

✪取りつかれているときに斬るとモロに毒を受けちゃうぞ

✪見よ！　この完璧な防御を！　これじゃ、いくら剣力があってもたらないぜ。まったく

●登場敵キャラクタ…渦，かえる，矢，弁慶

備中 びっちゅう

地獄の要石国その2。小型の要石が乱舞するため、押されて黄泉へ落とされやすい。対処のしかたは慣れるしかない（無責任！）。衝撃波アイテムを駆使すれば何とか……。

✪ここの鳥居を無視して先へ進もう。美作で玉も稼がなきゃ

✪うお〜たまらないぜこの攻撃は。これでもかというほど要石が

●登場敵キャラクタ…ほこら，餓鬼，狛犬，射手，矢，狼

豊後から

伊予 いよ

猿が厄介な国。倒さないと、いつまでも画面を跳ねまわるとんでもない敵。5匹集まりゃ弁慶より強いかも。めんどくさがらずに倒して進めばいいのだが、本当にめんどくさい。

✪ジェネレータを斬ったら体力回復アイテムが出た。こいつはラッキーだぜ

✪猿の猛攻をくぐり抜けたら、やっぱりいました弁慶が。猿から受けたダメージがあるのでつらいよ〜

●登場敵キャラクタ…渦，猿，矢，弁慶

讃岐 さぬき

手前の鳥居は備前へ、奥のほうは淡路に続いている。当然ボーナスステージの淡路に向かうほうがいい。入りづらい場所に鳥居があるわけはないので迷わず先の鳥居を目指せ。

✪古井戸から湧き出てくる地獄車より、後ろから接近中のトンビの存在が怖い

✪哀れ、敵にもてあそばれてしまっている景清。地獄車も集まりゃ強いぜ！

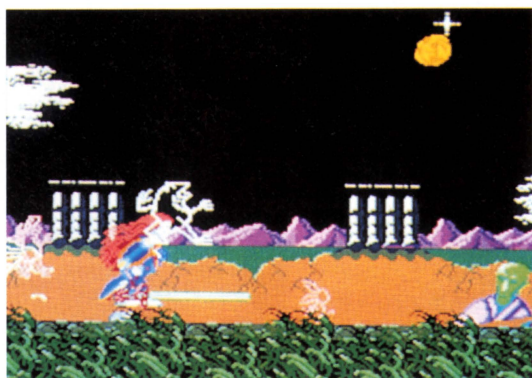
●登場敵キャラクタ…渦，狼，大百足，蛾，トンビ，雷神，古井戸，地獄車

但馬 たじま

琵琶法師の対処法さえしっかりしていれば楽勝。上段に剣を構えて、琵琶法師が放ってくるかえるやうさぎをサクサク斬ればOK。琵琶法師本体には剣がとどかないようになっているので、一定時間攻撃に耐えるしかない。残念無念……。業務用では倒せたというウワサが……。

●登場敵キャラクタ…虎，琵琶法師

崩れた壁と草むらが何ともいえない雰囲気。やな予感がするな〜

跳びかかる虎をかわしてジャンプ！　あまり意味ないけど…

ぐえ〜油断してたらこのざまだよ。見てくれこの琵琶法師の余裕の姿を。剣がとどかないからって、いいきになるなよ

丹後へ

美作 みまさか

お〜！　よくここへこれたな〜。あんたかなりの強者だぜ！　景色の変化でも眺めつつ玉を稼いで下さい。

よ〜し！　気合入れて取りまくるぞ〜！

●登場敵キャラクタ…なし

うっすらと明るくなってきた。時間の経過とともに色はさらに変化する。なんてことないことだが、結構うれしかったりする

待ってくれよ〜！　上は登るのもたいへんなんだぞ

日がのぼってついに朝に。いいかげんつかれたよ。ふ〜

備前 びぜん

3重スクロールの竹林の中、月の満ち欠けによって変化する空をバックに琵琶法師との一騎打ち。このゲームならではの１シーンじゃありませんか。どっぷりと源平の世界に浸って下さい。やっぱり源平の背景は竹林。これっきゃないぜ(自分勝手)。みなさんは、どう思います？

●登場敵キャラクタ…虎，琵琶法師

静まりかえった竹林に景清登場。流れる星がきれいだな

ここでも琵琶法師が登場。月には餅をつくうさぎが見える

「さらばじゃ」の言葉を残して琵琶法師は去った。とりあえず、これでひと安心。月の位置もかなり高くなっている

播磨へ

淡路 あわじ

ほとんどの人はここでお釈迦様に出会うはず。お釈迦様を斬ったりすると罰があたっちゃうぞ。

さあ！　ボーナスステージスタート

●登場敵キャラクタ…なし

時間の許す限り玉を追いかけて走り回れ。銭九九なんてかるく集めることができるよ

この罰あたりが！

菖蒲が取れなかった

丹後 たんご

但馬から

餓鬼に押されて黄泉に落ちないように注意。後はそれほどヤバイ場所はないが、命の上限を上げるロウソクが、かなり苦しい場所に置いてある。取りにいけば、要石からのダメージは避けられない。命が少ない場合は取りに行かないほうがいいだろう。

後半に入ると関節がグイグイ動く竜が登場する。火牛との混合攻撃になるので、少々手強い。竜を倒せば剣の玉をくれるので、気合を入れて倒してしまおうぜ。

●登場敵キャラクタ…射手，矢，ほこら，蛾鬼，地潜り公家，狛犬，竜，火牛

◐あんな場所にジェネレータが。餓鬼が登ってきた〜！

◐ゲ！　竜に食われてしまった！　わけじゃないけどそう見える。頭以外を斬っても剣力が下がるだけなので、よ〜く狙って斬ってね

◐登ろうと思ってないのに後ろから餓鬼が押し上げてくる。こいつは楽だぜ！　なんて思っちゃいけない。しっかりとダメージをうけるぞ

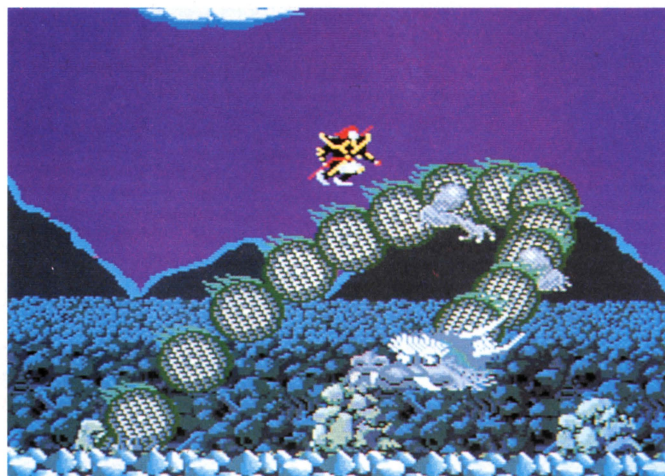
播磨 はりま

備前から

難しいです。スタートして直後に登場する竜に押されて黄泉に落ちることが多いでしょう。竜の背にうまく乗り、衝撃波を取れば一気にかたがつくので、是非ともチャレンジしてみてくれ。

この国には鳥居がなんと3つもある。前半の2つは丹波に続くもので、ラストの鳥居が………に続いている（ちょっと考えればすぐわかる）。

3つめの鳥居に入るには、横に移動する要石に乗って行くか、長距離ジャンプ？　を使って行こう。

●登場敵キャラクタ…竜，古井戸，地獄車、矢、蜘蛛の巣、骸骨蜘蛛

◐なかなか名場面でしょう。べつに遊んでいるわけじゃなく、こうしたほうが頭を狙いやすいんだ。撮影するときは苦労したぜ、まったく

◐緑の浮き島を登って剣を取れ！

◐やけに入りにくいところに鳥居がある。まさに黄泉と隣合わせ

摂津 せっつ

ある地点を通過すると、次々と顔の絵とメッセージ（だじゃれ）が表示される。これがただのだじゃれではないのだ！　ちゃんと画面にマッチしているから驚いてしまう。例えば、要石があるところで「かなめいしにはかなうめえ」というぐあいになっているわけだ。こんな国なら来る必要はないな、なんて思った人は甘い。甘すぎる！　ここには3種の神器の１つ曲玉が隠されているのだ。

●登場敵キャラクタ…射手，矢，ほこら，餓鬼，大百足，狛犬，頼朝の亡霊

つづらがつづらっとならんでいる

◐ハ、ハ、ハ。こいつは一本とられたぜ

◐これはなんでしょう。正解は空豆。ウソです

やみろっつうの　このとりいを　おとおりいなされ　このさきはやみのくに　いくのはやみろ

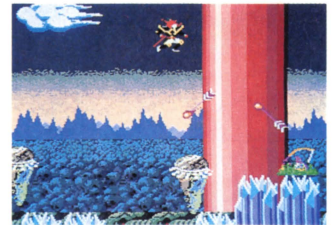
◐素直にいうことを聞いて、この鳥居に入りましょう。先へ進むと実は…何にもありません。頼朝の亡霊に殴られるだけ損だよ

丹 たんば 波

国の名前が丹波でも、ここは霊界ではない(あたりめぇ〜だ)。切り立ったフィールドが痛々しいこの国は要石に乗って進まなければならない場所があるので飛び乗るのに失敗しないように。あやまってぶつかったりすると大ダメージをくらっちゃうぞ。あとは衝撃波アイテムを取り逃さないようにすれば問題ない。強敵「魔神」も衝撃波を使えば一撃でOKさ(衝撃波がないと、とてつもなく強いぞ)。ここまで来れたプレイヤーなら難なくクリアできると思う。

●登場敵キャラクタ…ほこら, 餓鬼, 射手, 矢, 大百足, 地潜り公家, 魔人

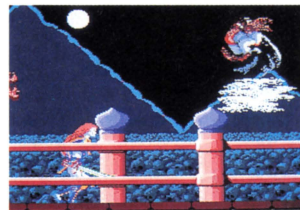
要石を利用しないと先へ進めない場所がいくつかある。このあたりまで来れる腕があれば、要石を思いのままに利用できるだろう

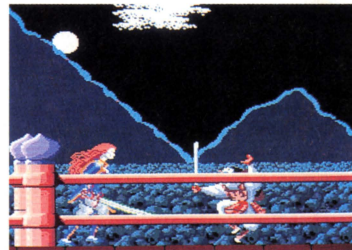
タイミングが悪いヤツだな〜

出ました。こいつが魔神です。衝撃波がないとボロボロにされるぞ

山 やましろ 城

大文字焼きを眺めて京情緒に浸っている暇はないぞ。ここには恐怖の曲芸師? 回転義経が登場する。その鋭い回転斬りは一気に景清の命を奪いさる必殺攻撃である。ここで地獄に逆戻りするわけにはいかない。なんとしても京都へ向かわなければ。

ここは京の五条の橋の上か?

●登場敵キャラクタ…矢, 義経

「殺してしんぜよう〜」と回転義経が登場

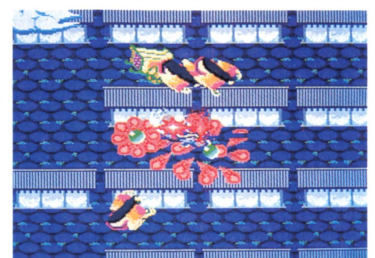
「オホホホホホホ」。義経の妙な笑い声がこだまする。しかし妙な格好だな

ジャンプ斬りで、高速回転する瞬間をとらえた。直接この回転斬りの攻撃を受けるとダメージが大きいので慎重に攻めなければならない。やみくもに斬りかかると高速回転斬りのえじきになっちゃうぞ

京 きょうと 都

ここは迷路状に入り組んでいる。鳥居を見つけるのにもひと苦労だ。登場する敵キャラクタは個性的なものが多く、一度戦ったら忘れられないぐらい(夢にも出そう)。この国には3つの鳥居があり各々、若狭、伊賀、大和へ続いている。ここで最終目的地、鎌倉への大まかな進行ルートが決定されるので慎重に進まなければならない。さあ、ついに頼朝の影がうっすらと見えてきたぞ。

●登場敵キャラクタ…骨犬, 牛車, 鬼姫, ひょうたん, 独楽, 沼, ナマズ, ほこら, 平安京エイリアン

「キャー」「いや〜ん」「ダメ」といろいろ喋ってくれる鬼姫。まとめて倒さないで、何度もなまめかしい声を聞いちゃおう

迷路を抜けて、早く鳥居へ急げ

むき出した牙が何ともおちゃめなやつだぜ

攻撃あるのみ！ダイナミックプレイで世界一を目指せ

NEW

派手な技で人気のバレーゲームがアーケード版から移植。PCエンジン版ではオリジナルチームも作れるぞ

SUPER Volley ball™

発売日未定
ビデオシステム
価格未定／2メガ

なめらかな動きと現実のデータで試合は白熱必至!!

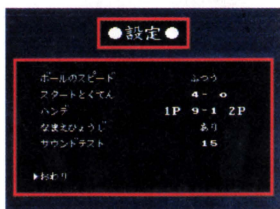
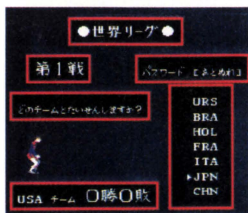
PCエンジン版では1人プレイのノーマルゲームの他に、リーグ戦や2人対戦プレイが可能で、さらにオリジナルチームも作れる。

また、ルールもアーケード版と違って、実際のルール通りサーブ権の移動があるぞ。

●チーム研究に便利な観戦モードも付いている

日本/世界リーグ戦、設定が可能

リーグ戦は、日本／世界リーグそれぞれ8チームの中から自分のチームを決めて試合をしていく。選手のデータは現実のものを使用。また、パスワードでコンティニューできるので便利だ。

そして、アーケード版ではファイナルセット、10－10のスコアからスタートだが、試合開始時の得点を自由に決められたり、ボールのスピード、ハンデなどを設定することもできる。実力差のある2人が対戦するときは、これでバランスをとるといいだろう。

●試合をする前に…

●弱そうなチームから対戦していきたい

オリジナルチームが作れる！

オリジナルJPNチーム、オリジナルチームの2タイプのチーム作りができるのも特長のひとつ。

まず、オリジナルJPNチームというのは自分だけの全日本選抜チームのことで、日本リーグの8チームの中からこれはという選手を集めてチームを組むものだ。

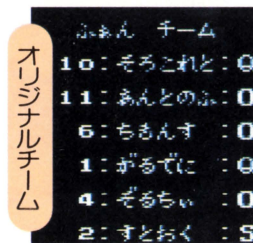
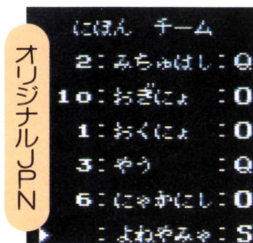
そして、後者は完全なオリジナルで、チーム名、チームカラー、選手名などを自由に決められる。また、SP＝スピード、RE＝レシーブ力、SU＝アタック力、BL＝ブロック力の4要素をA～Hの8タイプ(セッターは3タイプのみ)から選ぶこともできる。

●こうやってひとつひとつ作っていくのだ

S＝セッター、O＝オープン、Q＝クイック攻撃が得意

オリジナルチーム

●攻撃あるのみって感じのチームにしてみた

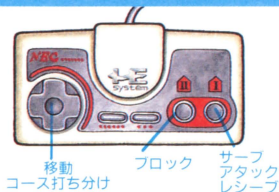
オリジナルJPN

●こちらも各チームから強力アタッカーを集めて攻撃重視

ボールの動きに合わせて、左右に3画面スクロール！

まずは基本テクニックを覚えよう！シンプル操作が嬉しいぞ

サーブが入んなきゃ話になんない。レシーブだってできなきゃ試合にならない…というわけで、初めに基本テクニックを覚えよう。パッド操作は右に示した通り。サーブやレシーブにいろいろなタイプがあるわりに、操作がシンプルでやりやすいのだ。

パッド操作

移動
コース打ち分け
ブロック
サーブ
アタック
レシーブ

画面表示に注意

ピンクのピンがプレイヤー。他のプレイヤーが赤。自分の動きとともに前後に移動する

レシーブ

レシーブは、クイック攻撃用とオープン攻撃用の2タイプがある。アーケード版のようなカーソルは出ないので、画面上の表示を参考にあらかじめ後ろに下がっておくとよいだろう。

クイック攻撃用

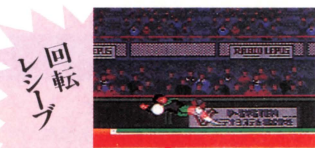
素早い攻撃用。方向キーの下を押そう

オープン攻撃用

強力な攻撃用。方向キーの上を押す

スライディングレシーブ

すべり込んでボールをキャッチ。決まると嬉しい

回転レシーブ

回転しながらレシーブ。懐かしい感じもする技だ

ブロック

相手のアタックに合わせてタイミングよく⑪ボタンを押すとブロックができる。ブロックが唯一の防御法なわけだし、鋭角に決まる強力なアタックをレシーブするのはかなりツライので、これでできる限り防ぎたい。うまくいくとポイントが稼げたりするしね。

Ⅱボタンで！

サーブ

①ボタンでサーブトスをして、ボールが赤くなったときにタイミングを合わせて再び①ボタンを押すとサーブ。トスのときに入れる方向キーにより、アンダーサーブからアタックサーブまでいろいろなタイプのサーブが打てる。

タイミングが取りやすくて安全確実なのはお嬢さまサーブだけど、ちょっとカッコ悪いよな。せめてドライブサーブくらいは頑張りたい。稲妻サーブと天井サーブのやり方は秘密なので、自分でコマンドを見つけて欲しい。

ドライブサーブ

方向キーを入れる必要なし。そこそこ強力

アタックサーブ

方向キーの右でカッコイイこのサーブが打てる

ドロップサーブ

方向キーの左を押すとスッと落ちるサーブが

アンダーハンドサーブ

方向キーの上を押す。お嬢さまサーブだっ！

稲妻サーブ

構えは情けない…

画面が一瞬白く光って、ボールがジグザグに落ちていく。相手は立ちつくすのみなのだ

天井サーブ

ボールが天井高く上がり、見えなくなってしまう！

ボールが画面から消えるっ!!

守るより攻めろ！きまると爽快感抜群の多彩な攻撃法

次はいよいよバレーボールの華、アタックだ。バシバシきめていこう。トスはセッターが自動的に上げてくれるので、ボールが赤くなったときにタイミングを合わせてアターック!!

確実にいくなら基本攻撃で

タイミングが取りやすいノーマル攻撃と、相手のブロックにも負けないくらい強力なオープン攻撃、そして素早くきめるクイック攻撃の3タイプ。レシーブ時の方向キーの入れ方でタイプが決まる。状況に合わせて選ぼう。

オープン攻撃

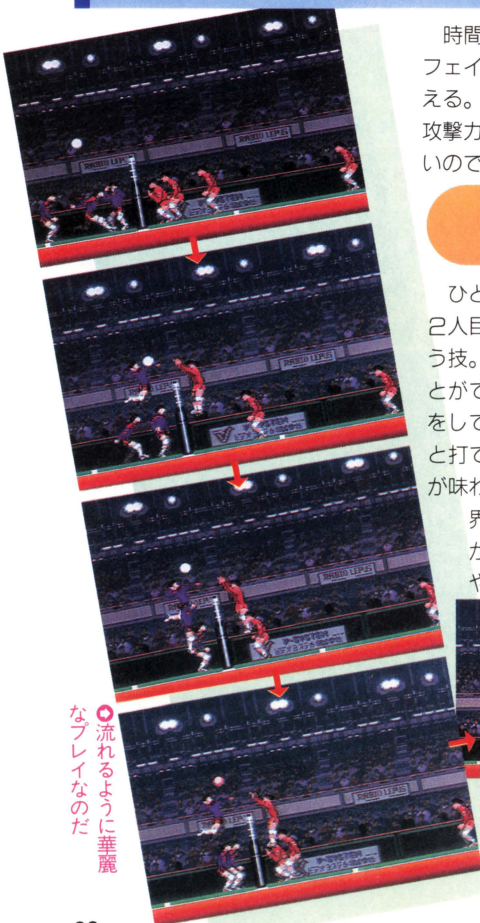
○レシーブ時に方向キーを上に入れる

ノーマル攻撃

○レシーブのとき、方向キーはそのままでOK

クイック攻撃

○レシーブをするとき、方向キーを下に押す

華麗にきめろ！特殊攻撃!!

時間差攻撃、バックアタック、フェイントなどのテクニックも使える。操作はちょっと複雑だが、攻撃力が高くポイントになりやすいのでぜひ使いたい。

○流れるように華麗なプレイなのだ

時間差攻撃

ひとりがオトリジャンプをして、2人目が本当にアタックするという技。相手のブロックを惑わすことができる。クイック攻撃のトスをしているときに⑪ボタンを押すと打てる。これをやるとプロ気分が味わえたりして気持ちいい。世界リーグのUSAチームなどが、この技を連発してくる。やられたら注意だ。

○決まった!! 喜ぶ選手たち。相手のレシーバーはその場に立ちつくしたままだ

フェイント

相手ブロックの頭上をふんわりと山なりのボールで抜くアタック。アタック時に方向キーの上を押すと打てる。ちなみに下を押すと鋭角なアタックが打てるぞ。

○強打すればいいってもんじゃないのだ

バックアタック

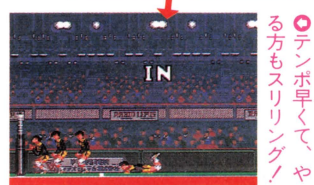
後衛がアタックするのがバックアタック。オープン攻撃のトスのときに⑪ボタンを押すと打てる。相手の意表をつくのに効果的なので、攻撃のアクセントに。

○セッターが後ろに上げたトスをアタック！

ツーアタック

普通はレシーブ〜トス〜アタックで攻めるが、レシーブをトス代わりにして、そのまますぐにアタックする攻撃法がこれ。やり方は、ジャンプトスのときにネット側に方向キーを入れながら⑪ボタンを押す。いつもよりグンと素早い攻撃ができるぶん、相手のペースを乱すことができる。

○相手のサーブを受けて、そのまま…

○トス代わりにしてアタックする

○テンポ早くて、やる方もスリリング！

失敗しても、とりあえず笑える！

アタックを失敗したりすると、セッターが何か文句つけてるようなポーズをとってオモロイ。また、ボールをキャッチしたのはいいが、いつまでもコートに寝っころがったままのヤツがいて笑えるのだ。

おいおい
悪いのはおまえだぞ

○非難されてるような気が

キマッタ!!
ガッツポーズ！

○いつもこうありたいのだが…

○いつまでも倒れている。困る

早く立ち上がって欲しい…

世界を制する前に日本一に!!日本リーグのチームはこの8つ

日本リーグのチームはこの8つ。日本リーグくらいだと、まだまだテクニックもスピードもびっくりするほどでもないので、まずはここでナンバー1を目指そう。

アタックが強力な選手、レシーブの上手い選手、サーブ力のある選手など個人データは現実データらしいのだが、各チームのメンバー表を見てみると、かなり古いメンバーが並んでいるんだよね…。

○フジフのブロックポイント!

○フジフ、みちゅはしのサーブだ

日テツ

背番号	選手名
1	うえちゃ
3	えはりゃ
11	くすによき
10	さかきばる
4	おがちゃ
6	まにゃべⓈ
5	こみゃき㊓
7	たなきゃ㊓

うえちゃを中心とした高さと力のバレー。たなきゃはプレイングマネジャー、司令塔となっている

コベセ

背番号	選手名
8	むらきゃみ
7	ふもちょ
9	ほしきゃわ
12	しゃとうあ
13	しゃとうひ
10	きゃきもとⓈ
1	ふきゃお㊓
2	にゅし㊓

ほしきゃわときゃきもと、この2人のまとまりだけでもっている…という感じのチーム

フジフ

背番号	選手名
2	みちゅはし
1	くみゃだ
3	いわしみゃ
6	きゃわい
5	きゃいとう
7	よねやみゃⓈ
10	すぎもちょ㊓
4	いけにゃが㊓

きゃわい、みちゅはし、いわしみゃを中心にしたコンビバレー。速攻、時間差のミックスが持ち味

日タバ

背番号	選手名
3	ちゃけだ
16	にゃいとう
5	はりゃ
15	くるうざわ
7	やみゃだ
6	てりゃだⓈ
4	まきのうし㊓
10	きゅぼ㊓

小柄だがジャンプ力のあるアタッカー、はりゃが柱。期待されながらいつも勝てないチーム

日デン

背番号	選手名
3	やう
4	たつきゃわ
6	にゃかにし
7	はしぇべ
8	きゃねこ
12	なかむりゃⓈ
10	まるやみゃ㊓
11	なかやみゃ㊓

やう、にゃかにし、きゃねこの強力ストライカーを擁して、どこからでも打てる。攻撃力大のチーム

エヌケ

背番号	選手名
3	いにょうえ
7	しゃわだ
1	のむりゃ
4	きゃさま
6	こいじゅみ
5	ふるきゃわⓈ
8	きゃわばた㊓
12	ありゃい㊓

ふるきゃわを核に、いにょうえとのコンビでポイントを稼ぐ。高さが特長のチーム

サント

背番号	選手名
9	かんぱやし
1	おくによ
7	こうによ
14	うえじゃ
10	おぎによ
5	やまもちょⓈ
2	たなきゃ㊓
3	みやもちょ㊓

おぎにょとおくにょのパワーバレー。特に、おぎにょの勢いがチームを勝利に導いている

Vシス

背番号	選手名
1	ぴんふ
2	たんやお
3	りいち
4	いっぱつ
5	どらどら
6	はねまんⓈ
7	ちんいつ㊓
8	さんしき㊓

りいち、どらどら、はねまんなど、選手名が「わいわい麻雀」している謎のチーム

世界リーグの8チームは、さすがにどれもハイレベル!

さすがにレベルの高い世界リーグ。パワーとスピードで押しまくる。テンポの早いゲームを望むなら、いきなりここでやるのがおすすめだが、ついていけないかも。サーブひとつとっても、ほとんど全員がアタックサーブだものね。ちょっとでも気を抜くと、それこそテンポよく負けてしまうのだ。最初は自分のチームをUSAなんかにしてやるといいかもしれない。

○USAとURSの対決。レベル高いぞ

○きまるか!? URSのアタックサーブ

URS(ソ連)

背番号	選手名
9	さぺいが
10	そろこれと
11	あんとのふ
1	ぱちぇんこ
2	くずねそふ
8	ろせふⓈ
7	びるで㊓
3	ざいちぇふこ㊓

そろこれとが左から強打を繰り出し、あんとのふとともに高さのバレーの中心になっている

ITA(イタリア)

背番号	選手名
1	がるでに
10	ぞるちぃ
9	かすたにゃ
6	ぎゃり
11	かんたげり
4	でじょるちⓈ

本物のイタリアチームは今年の欧州選手権で優勝している。がるでに、ぞるちぃ、かんたげりが核

JPN(日本)

背番号	選手名
4	みちゅはし
2	いわしみゃ
3	くみゃだ
12	きゃわい
10	いにょうえ
5	まにゃべⓈ
8	はりゃ㊓
7	かげやみゃ㊓

日本リーグの強力選手を集めた全日本チーム。でも、自分のチームにする気になんないのよね～

CHN(中国)

背番号	選手名
1	ごりゅうふ
2	へんしんぐ
3	りばしぶる
4	えんざあき
5	ちゃおはん
6	らおみぇんⓈ

中国チームといえば速攻。しかし、メンバー表を見ても心あたりのある選手はいないのだった

BRA(ブラジル)

背番号	選手名
4	もんだなろ
6	だるぞっど
8	りぺいろ
11	でぷらふり
12	ぶぇれいら
7	だしるばⓈ

だしるばの活躍次第ではいいところまでいく可能性も。調子にムラがあるのが難点のチーム

USA(アメリカ)

背番号	選手名
5	はあちい
4	すとふると
6	ちもんす
7	はっく
15	きらあい
10	すとおくⓈ
1	たなあ㊓
11	さっとう㊓

ちもんす、きらあいはもうやめてしまった選手だが、ゲームで甦った。パワーバレーのチーム

FRA(フランス)

背番号	選手名
5	ぶぴえ
1	ぷらん
7	じるこびつ
3	まざむ
9	てりい
12	ふぁぴあにⓈ

サッカーならともかく、バレーボールの強い国だとは思えないのだが…。第1、2戦の相手に

HOL(オランダ)

背番号	選手名
6	ぼすとま
10	ぺん
15	ぐらぱあと
7	ぞうすま
8	ずべるふあ
12	ぷらんじぇⓈ

オランダもバレーボールシーンではあまり印象深くないチーム。油断しなければ勝てる相手だ

Ⓢはセッター、㊓は補欠の選手

NEW

ドッジボールは格闘だ!

熱血高校(ねっけつこうこう)ドッジボール部(ぶ) PC番外編

ファミコンや業務用で人気者となった熱血高校のくにお君が、いよいよPCエンジンに乱入だ。美しいグラフィックでドッジボールに燃えよう。

3月下旬発売予定
ナグザット
5800円(税別)2メガ

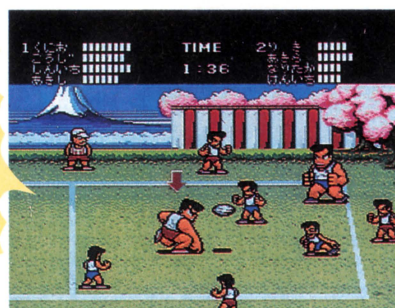
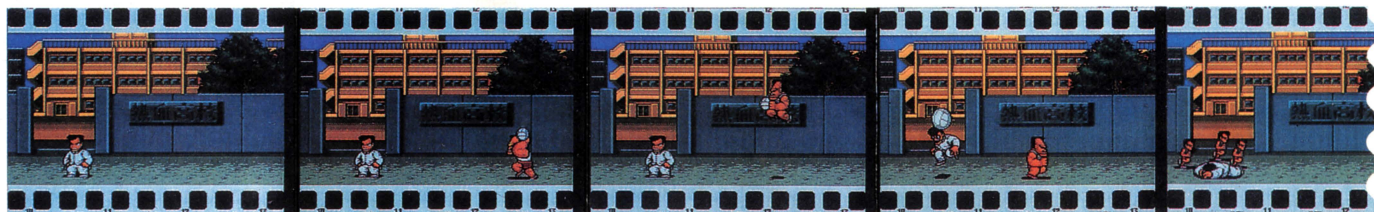
あの熱血ドッジボール部がPCで登場だ

ファミコンや業務用などで有名なあの熱血高校ドッジボール部がPCエンジンに移植された。背景のグラフィックや音声などが強化されていて、ファミコン版よりも業務用に近い感じになっている。「なめんなよ!!」「うっりゃ」とさけぶ熱血高校のくにおたちを操作して、ドッジボールをボコスコぶん投げろ。

なめんなよ

熱血高校 ドッジボール部 PC番外編
PRESS RUN BUTTON
©1990 naxat soft
LICENSED BY TECHNOS-JAPAN CORPORATION

「なめんなよ!!」の声とともにタイトル画面が現れる

うっりゃ

試合中も気合いの入った掛け声を聞くことができるよ

ルール&操作方法は?

ルールは簡単。敵チームの内野4人を全員KOすると勝ちだ。逆に味方が倒されるか、制限時間が過ぎると負け。豪快な必殺シュートをどんどんきめて相手をぶっとばせ。ダッシュやジャンプ、シュートにパスなどの操作方法はファミコン版とまったく同じ。赤い矢印のマーカーがついている選手を操作できる。画面上部には敵と味方の体力ゲージと制限時間が表示される。時間は1試合3分15秒だ。

必殺シュートの出し方は2種類。ダッシュしながらのシュートと、ダッシュジャンプからのシュートでできる。

ボールの近くにいる人へ赤い矢印のマーカーが出る。操作できるしるしだよ

敵を全員倒してバンザーイ。負けた敵の外野は涙、また涙

ボールを持ってスッタカタッタとダッシュしてゆく。方向キーを2度同じ方へ押すとダッシュだ

そして必殺シュートだ。ダッシュの途中でⅡボタンを押せ

ダッシュしながら勢いよくジャンプ。Ⅰ Ⅱボタンを同時に押すとジャンプ

ジャンプしながら必殺シュート。タイミングを覚えよう

1P勝ち抜き、2P対戦に加えてくえすと？

モードは3種類用意されている。業務用やファミコン版にもある世界大会。ライバルの花園高校と3回勝負の学園対決。そしてPCエンジン版オリジナルのくえすとモードの3つ。

どのモードを選んでも基本的にはドッジボールであることには違いない。お好みのモードでたっぷり楽しもう。

タイトル画面で3つのモードから好きなのを選ぼう

世界大会モード

世界各国の強豪を相手に闘うモード。くにおたちの熱血高校チームを使っての勝ち抜き戦だ。相手は花園高校、イギリス、アイスランド、中国、アフリカ、アメリカの6チームだ。もし負けちまっても何度でもコンティニューできるのが嬉しい。

敵の最後の1人がKOされて、天へ召されてゆく。勝っちー

新聞に名前と写真がでてるぞ。いや一嬉しいやらてれるやら

飛行機に乗って次の国へ。海外での1戦目はイギリスで勝負だ

日本対イギリス。祖国の名誉にかけて勝つ

2P対戦(VS)モード

くにおのライバルりきが率いる花園高校と3回勝負。1Pと2Pの対決モードだ。熱血高校と花園高校の好きな方を選んで勝負しよう。3回のうち2回勝つと熱血高校のアイドルようこちゃんがキスしてくれるぞ。制限時間はなしだ。

友達と勝負できるモードなんだ

キスをかけてすっかり乗り気のくにおとりきの2人。まったく

勝ったチームのキャプテンにキス。もう1回して〜

くえすとモード

日本、イギリス、アイスランド、中国、アフリカ、アメリカの6カ国に1人ずつ隠れている宇宙人を捜して倒してゆくモード。宇宙人は各国のチームのメンバーに変装している。KOすると正体を現すぞ。敵チームを全滅させなくても宇宙人を見つけるとクリアだ。倒したチームのキャプテンを自分のチームに入れることができるぞ。

UFOの宇宙人にケンカを売られる

おや、体が変化していくぞ

なんと正体は宇宙人だった。ようし、つかまえろー

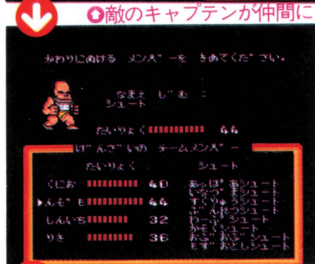
UFOに吸い込まれて逃げるぞー

勝利のトレード

敵のキャプテンが仲間に

かわりに誰を外そうかな

外された仲間は見はりに

黄金の国というと、もしや

やっぱり日本だろうなー

全世界選抜の最強メンバーだ

倒したチームのキャプテンたちを自分のチームに入れて最強のメンバーをそろえよう。これだけ集まると圧巻。迫力だけでも勝てそーだぜ

多彩な必殺シュートで相手チームをぶっとばせ

必殺シュートは全部で16種類。効果や威力などはファミコン版とまったく同じだ。1人の選手につき2つの必殺シュートを持っていて、これはモードにかかわらず固定されている。1人1人ダッシュしながらの必殺シュートと、ダッシュジャンプからの必殺シュートの2種類を使える。

必殺シュートの中には敵に当てやすいものや、スピードは遅いが当たると強力なもの、敵の背後や頭上高くから襲いかかるものなど個性的なシュートばかり。うまくキャッチするタイミングを体で覚えよう。ときにはムリせずに逃げることもたいせつだ。

なれてくると後ろへダッシュしてジャンプしながら振り返り、必殺シュートを放つこともできるぞ。

かんつうシュート

くにおのシュート

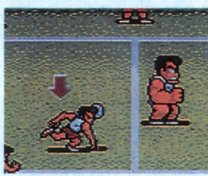
○ぶつかっても貫通して飛んでゆくぞ

なっつシュート

○速いスピードでボールが変形する

あっしゅくシュート

その名のとおり圧縮されて小さくなったボールを放つ。スピードこそはないが、当たったときの威力はでかいぞ。

○おもいっきりダッシュしてシュート！ボールが小さい

○高密度のボールが相手の体をふっとばすぞ

わあぷシュート

ボールが突然消えていきなり出現し相手を襲う。ワープして飛んでゆくのでキャッチするタイミングがまるでつかめないぞ。

○投げた瞬間はまだボールが見えているけれど

○フッと消えていきなり現れるぞ。よけられるわけがない

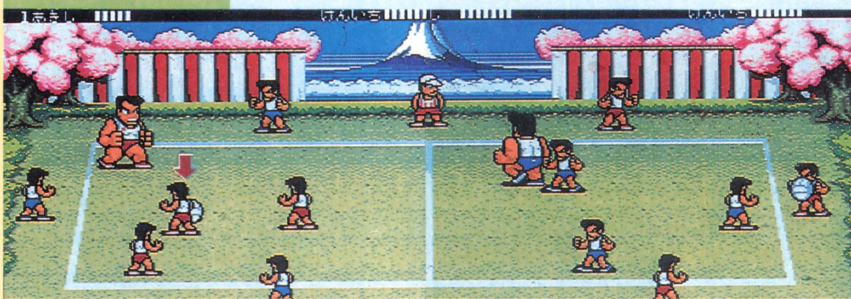
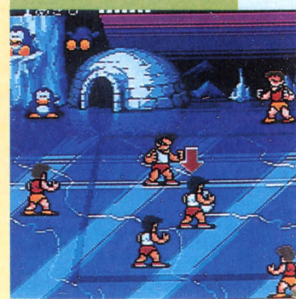
この6つが世界各地の試合場だ！

全部で6カ所ある試合場を紹介しよう。各面ともとても美しく、その国の感じが良く出ている。試合場によってBGMが変わるのも楽しいぞ。

ウワサによるともう1面隠された試合場があるということらしい。

○ファミコン版よりも2つ少なく6つの試合場だ

花園高校

いかにも日本的なのどかな風景だ。桜に囲まれ富士山を見ながらドッジボールもイキなもの。キャプテンはりきだ。

アイスランド

イギリス

石だたみのコートでイギリスの町をバックに試合だ。ゴリラのようなキャプテンのじむは要注意だ。早目に倒そう。

中　国

ぶんれつシュート

ダッシュジャンプして投げたボールが途中から小さな3つの球に分裂して飛んでゆく。分裂しているのでキャッチするのはもちろん難しいし、逃げることすらキツイ。花園高校のキャプテン、りきが得意にしている。

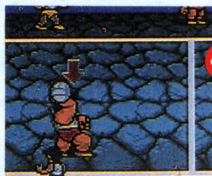
⬇ダッシュジャンプでりきがシュートだ

⬆おっボールが小さく3つに分裂したぞ

⬇ヤッタゼ！ 逃げようったってムダなことさ

かっくんシュート

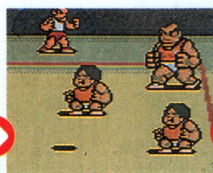
途中までは一直線に進み急にかっくんと方向を変えて敵を襲うシュート。いきなり角度を変えて飛んでくるので狙われたヤツはたまったものではない。しかもどこらへんに曲がるのか予測不可能なのでかわしづらいったらない。

⬇初めは直線に飛んでゆくんだが

⬆途中で急に曲がるぞ。狙いは誰だろう

⬇当たーりー。意表を突かれた顔をしているぞ

もずおとしシュート

空高く急上昇したボールがふらふらと敵を追いかけて、いきなり頭上へと急降下してくる。よけようとして動きまわっても追いかけてくるので当たってしまう。キャッチも不可能に近い。ボールの影をよく見て落ちる寸前によけろ。

⬇ダッシュジャンプでボールを投げ上げる

⬆ボールの影だけが見えてなかなか落ちてこない

⬇ビュッといきなり落ちて相手に当たるぞ

まだまだあるぞ必殺シュート

あっぱあシュート
命中した敵もろとも上空へすっ飛んでゆくアッパーカット。

いなずまシュート
上空で上下に揺れながら飛ぶ。上空なので当てにくい。

おぶおぶシュート
ボールがいろいろと変形を繰り返して飛んでゆく。

ぶうめらんシュート
ブーメランのように戻りながら敵の後頭部を狙う。

かそくシュート
途中からどんどん加速して飛んでいくぞ。

ぶよぶよシュート
ボールが圧縮と膨張を繰り返しながら飛んでゆく。

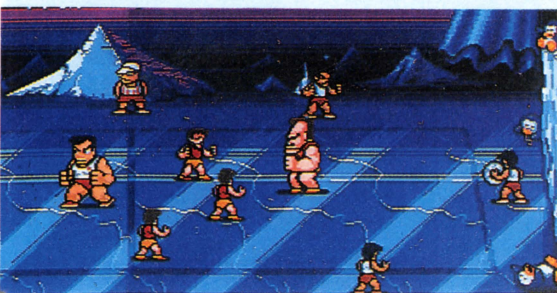
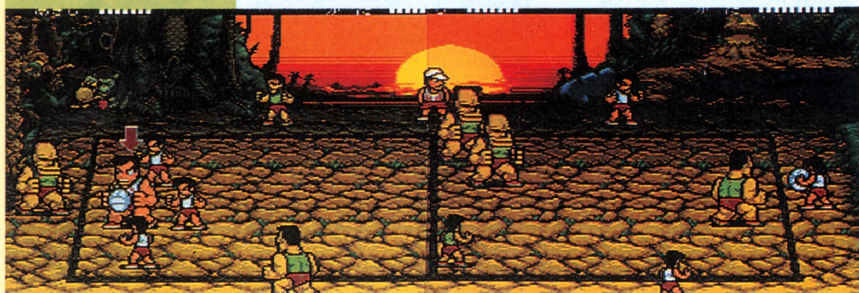
すくりゅうシュート
いなずまシュートよりも低空で上下運動しながら飛ぶ。

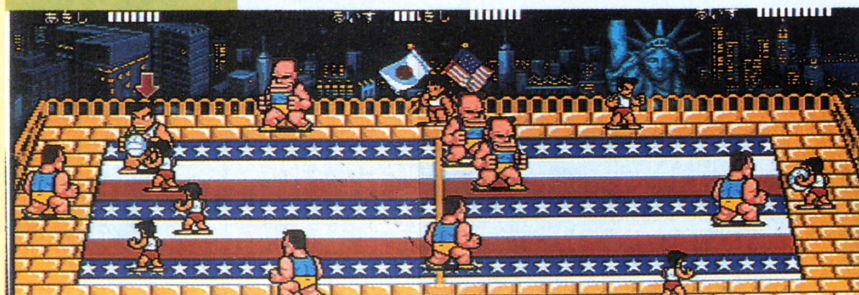
すねーくシュート
右へ左へとゆらゆら揺れながら飛んでゆくぞ。

ほえほえシュート
一直線にゆっくりと飛ぶが当たったときの威力は一番高い。

ツルツル滑る不安定な氷の上での勝負。ヘタにダッシュするとコート外へ出ちまうぞ。キャプテンはへるまん。

アフリカ

デカいやつが内野に3人。外野に2人もいる強力なチーム。キャプテンはんぞも。キレイな夕日に見とれている場合ではない。

キャプテン以外のザコたちもキャッチがうまいのであなどれない。キャプテンはらおちんだ。

アメリカ

ビルの屋上で夜景を見下ろし、自由の女神に見つめられてハデに勝負だ。敵はデカいやつばかり。キャプテンはりっつ。

精神の深奥に展開する華麗な幻想世界へのトリップ

人の心の奥底にある、悪魔アグリーが作り出した世界・パラノイアを舞台に繰り広げられる異色シューティング。これはゲームの範疇を越えた芸術作品だ!?

PARANOIA パラノイア

'90年3月1日発売予定
ナグザット
5800円(税別) 2メガ

不条理な精神世界・パラノイアから脱出せよ!

奇妙で幻想的ながらも美しいグラフィックが印象的な、シューティングの登場だ。このゲームの舞台は、すべての人間の心の奥にある世界・パラノイア。この世界は弱い心の源であり、悪魔アグリーによって作り出されたものなのだ。主人公であるキミの目的は、シミュレーターに乗り込み、異形の者たちのエサにされることなく無事にこの世界から脱出し、現実の世界へと帰還することにある。全5コースのそれぞれに待ちうける難関を、キミは切り抜けられるか?

◆タイトル画に妙な物体

◆こいつがアグリーか?

どんどんパワーアップして進め

自機の武器は、ボタンを押しているだけで連射できるノーマルショットと、補助武器のサテライトだ。このサテライトは接触した敵キャラや敵の弾を破壊してくれるし、アイテムを取り続けることによって、強力な弾を発射できるようになるぞ。一方、アイテムは全5種類。うち2つは自機をパワーアップするスピードとバリア、あとの3つはサテライトをパワーアップする攻撃アイテムだ。

パワーアップアイテム

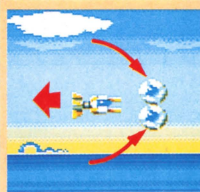
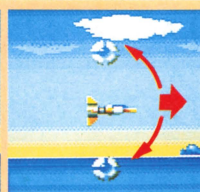
アイテム	効果
SPEED	自機の移動スピードが速くなる。上限はないので、取れば取るほどスピードアップ。
WIDE BEAM	サテライトをパワーアップ。広範囲に弾が出て、前方の敵を一掃できる。連射不可。
THUNDER	サテライトをパワーアップ。前後に雷が発生し、接触した敵に大ダメージを与える。
BACK LASER	サテライトをパワーアップ。斜め後方にレーザーを発射できる。画面上下の敵に有効。
BARRIER	自機のまわりにバリアーをはる。敵や敵の弾に触れるたびに小さくなってゆく。

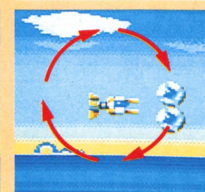
武器のパワーアップ一覧

アイテム名	1段階	2段階	3段階	4段階
WIDE BEAM				
THUNDER				
BACK LASER				

……サテライトの動きをマスターしよう!……

サテライトを自由に使いこなせるかどうかで、ゲームの難しさはずいぶんちがってくる。まず覚えておきたいのは、自機とサテライトの動きが対応しているという点。サテライトの向いている方向に移動すると2つのサテライトの間隔が開き、後方移動すると2つのサテライトがくっつくのだ。また、①ボタンを押すたびに、サテライトの向きが90度ずつかわるという点も重要。これで武器の方向を変えることができ、バックレーザーなどを有効につかえるし、サテライトを前後につけることも可能。

シミュレーターの動きに対応

◆後方に動くと2つのサテライトがくっつく

◆前方に動くと2つのサテライトが展開する

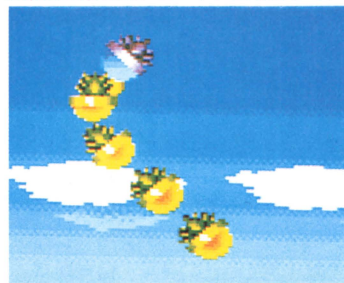
①ボタンで回転

◆①ボタンを押すたびに90度ずつ回転する

 イラスト/島浦孝全

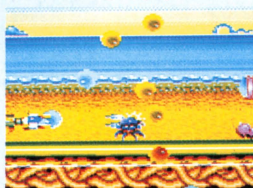
1stCAUSE・虫たちのはびこる神秘の世界

1st CAUSE、つまり最初のコースは、海岸沿いが舞台。多重スクロールが美しい。ここでの敵キャラは、みな虫の姿をしており、動きもそれぞれ個性的だ。特に、冒頭で出現するピンクのイモ虫と2匹のクモの動きは絶妙で、まるで演技しているかのような出来映え。まさに一見の価値ありだ。中盤ではハヤリの多関節キャラも登場。このあたりから難易度が上がり始め、気が抜けなくなってくる。コース終盤にさしかかると、背景が一変する。画面の上下になぜか雲が湧き出し、海の水はマグマのごとくドロドロになって流れだす。そしてにわかに空があやしく曇りだし、高速スクロールがスタートすると、いよいよボスキャラの登場だ。

◐各コースの始まる前には、このようにノイズっぽい画面が表示される

◐紫色の敵を倒すとアイテムを出すぞ！

クモのような地上の敵に注意

このキャラは放っておけばイモ虫をいじめているだけで攻撃してこないが、うかつに攻撃を加えてしまうと猛反撃してくる。下半身を破壊すれば攻撃を中止して逃げていくぞ。また、後半にも3匹登場する。

◐噴火する火山のように、大量の弾を吹きあげる

◐このように、2匹がかりでイモ虫をいじめている。攻撃をしかけてみると…

出たっ！多関節キャラ

倒すことのできないイモ虫がいたら要注意。こいつは巨大な多関節キャラに変身するのだ。大きく動いてなにかと邪魔になるので、つぶされないようにしよう。たおすには中央の赤い部分を攻撃。

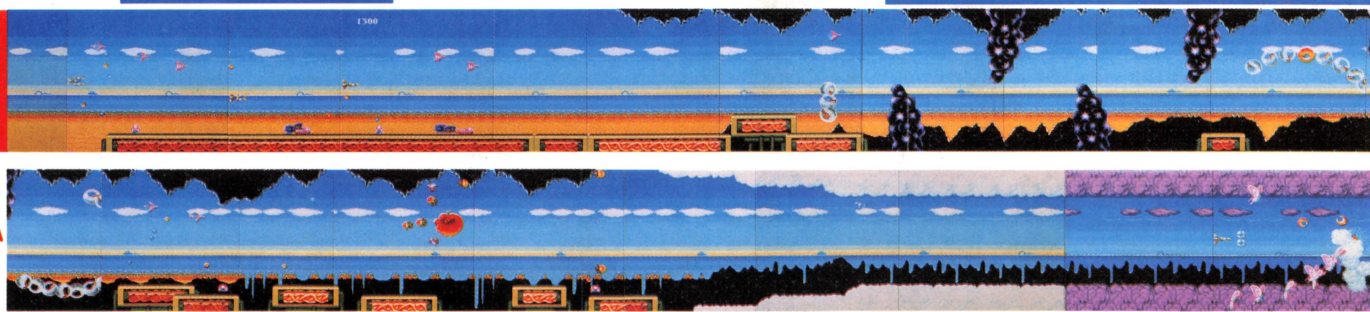
◐こいつが巨大な多関節キャラに変身するのだ

◐ほらほら、こんなに大きいぞ！　弱点は中央の赤い部分だ

せり出す地形

中盤でやっかいなのがこれ。上下の岩のような地形が、突然せり出して自機の行く手をはばむのだ。特に、前述の多関節キャラと同時に出現したりするので、前に出すぎると危険。

◐むくむくとせり出してきて、自機の進路を妨害

START

虫くいリンゴが分裂してウサギリンゴに

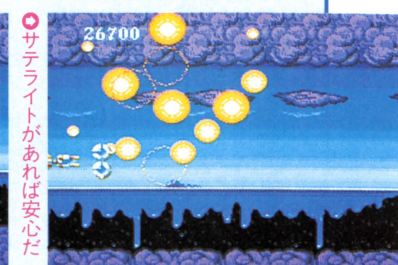
空中に浮かぶ、巨大なリンゴ。虫の食った穴から、どんどんザコが湧き出てくるので、いささか面倒。あまつさえこのリンゴは、破壊すると6つのウサギリンゴに分裂して画面中をはねまわるのだ。充分な火力があれば一気に粉砕できるが、ザコだけ倒してアイテムをかせぐのもいい。

◐ザコがワラワラ湧き出す

◐分裂してウサギリンゴに

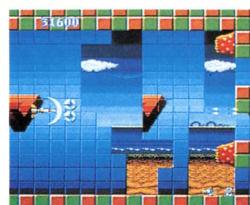
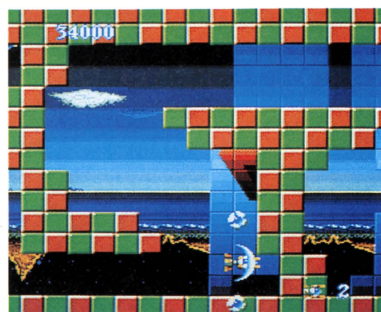
台風の目のようなボスキャラ

ボスキャラは、目玉のような本体のまわりに雲をはべらせていて、まるで台風のよう。放物線を描く弾を大量にとばして攻撃し、たまに自機の目の前まで迫ってくる。また、なぜかチョウの1群が現れることも。

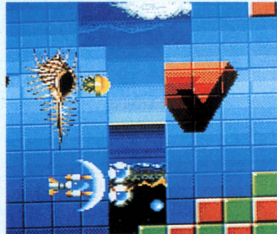
◐放物線を描く弾がコワイ！

◐サテライトがあれば安心だ

2ndCAUSE・カラフルでキューブリックな地形

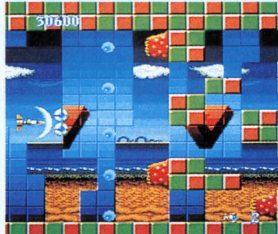
2つめのコースは、前のコースとはうってかわって、全体的にスクエアな感じ。タイルのような背景のかなたに、1つめのコースと同じような背景が垣間みえる。残念ながら多重スクロールはなし。このステージではザコらしいザコキャラは少なく、代わりに中ボスクラスの、耐久力の高いキャラが多数出現する。つまり、自機がパワーアップしていないとつらいというわけ。さらに、入り組んだ地形が多いので、余裕を持って移動しないと地形にぶつかってアウト、なんて情けないことにもなりかねない。

前のコースをノーミスでクリアできるならボスまでは比較的簡単にたどりつけるはずだが、ボスとの戦いはかなりシビアだ。

タイルをしきつめたような、スクエアな背景のかなたに、自然の風景が見える。うーん、シュールだなあ

地形の仕掛けが多いコースだ

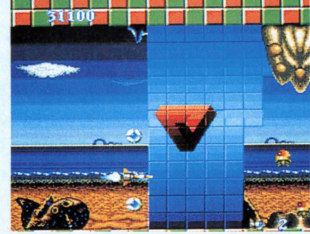
ザコをはく中型キャラ

このキャラはまえぶれもなく出現するので、できれば画面左側にはいないほうがいい。ゆっくり前進しつつザコキャラを吐き出し続ける。

出現位置を覚えたいね

3WAY弾を撃つ敵

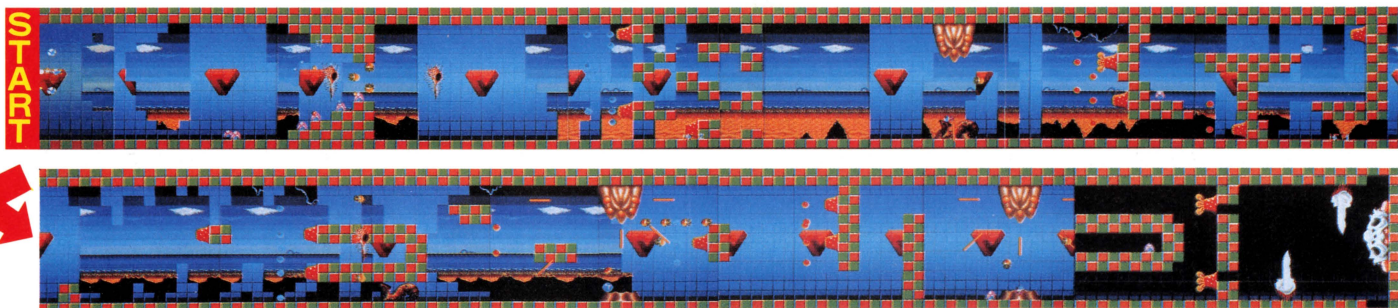
このキャラは平らな壁のような地形に貼りついていて、動かない。そのかわり、大型の弾を3方向に発射してくるので、けっこううっとうしい。

出現と同時に破壊すべし

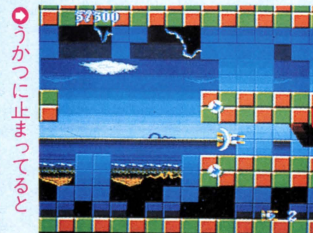
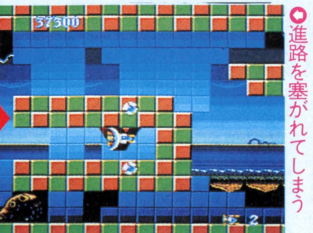
上にも下にもレーザーを撃つ敵が

画面上方には固定型の、下方には移動型の中ボスが出現し、多方向にレーザーを撃ってくる。とても危険！

右上と左下に手強い敵が出現

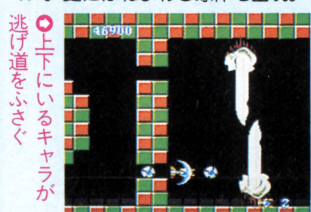
画面の一番上にくっついて連射していると、わりと安全に倒すことができる

破壊すると残骸が落下し、真下にあるザコの出現する穴をふさぐ

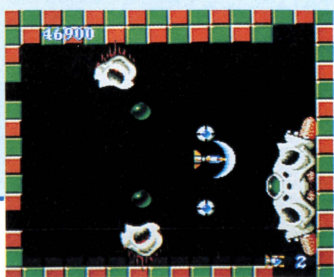
START

トリッキーな地形に注意

初めてこのコースをプレイしたときにひっかかりがちなのが、いわゆる地形のワナ。大きく斜め後方にまわりこまないと抜けられない場所や、コの字型になっていて気がつくと閉じ込められていて抜けられなくなる地形などが数ヵ所にある。こういう地形は確実に覚えておきたい。

うかつに止まってると

進路を塞がれてしまう

ボスキャラは三位一体で攻撃してくるぞ

ここでは画面全体がボスのようなもの。本体は奥の壁に貼り付いて移動しているだけだが、上下のナイフのような物体が邪魔で本体に近付きにくい。更にはねまわる球体も出現。

上下にいるキャラが逃げ道をふさぐ

さらにはねまわる球体まで2個出現。パニック!!

ボスの目が開かないと攻撃不可能

3rdCAUSE以降をちょっと紹介

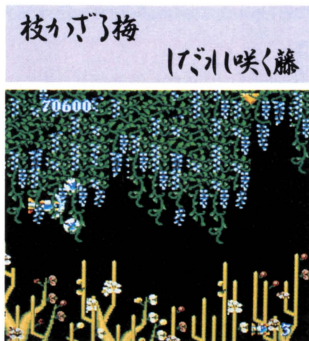
今回は2コースめまでを重点的に紹介したが、このあとにもいろいろな仕掛けが用意されている。プレイしていると、先に進むごとに新しい衝撃が感じられ、もっと先を見てみたいという気分にさせられるはず。それほど、このゲームの「演出」は魅力的だ。それでは、このあとをちょっと紹介。

STAGE CLEAR

ふぁっくゆーなどと喋る変なヤツ

3rd・純和風の美しい風景

3つめのコースは、今までとはうってかわった純和風のグラフィックが印象的。登場する敵キャラ、仕掛け、演出にいたるまで、見事に「わび・さび」の世界だ。地上には梅、空中には藤の花がしだれ咲き、コース全体に霞がただよう。あやめかかきつばたのような花びらが舞い上がって攻撃される、撃ち落とされた花びらははらはらと散ってゆく、という凝りようなのだ。

枝かざる梅
しだれ咲く藤

しだれ咲く藤の花がとてもきれい

能面が割れると…？

このコースあたりから、サテライトが絶対に手放せなくなる。もちろんバリアーもできるだけ装備したい

このコースの中ボスは、能面の形をしている。ダメージを与えると面が割れ、般若の顔が現れるのだ

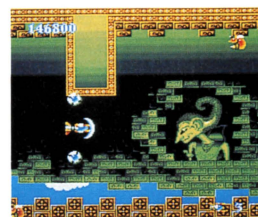
どっちへ進む？

花の色は…

あやめのような花から花びらが舞い上がって攻撃してくる

これは、わかれ道かな？下にある標識が何となく気がかりだけど…

4th・インド古代神話の世界

4つめのコースは、インド神話をおもわせる鮮やかな色使いでまとめられている。登場するキャラは、象、ひとりでに動いて飛んでくる刀など、これまたエスニック。背景に描かれた人物の目まで動くような、こだわりが見事！

背景に描かれた人物の目まで動いているのだ

エスニックな背景

色使いもキャラの姿も東洋風

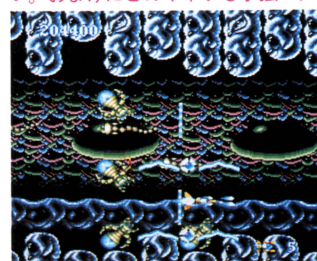
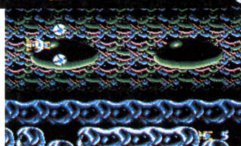
上からどんどんブロックが降ってくる

こいつは何者？

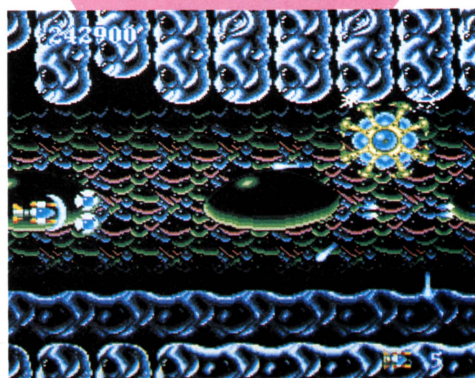
突然現れて鼻の先から大量の弾を吹き上げる、象のような敵。へんな奴…

5th・謎めく洞くつを進む

最後に控える5つめのコースは、いままでにない不気味さを感じさせるグラフィック。ここで再び美しい多重スクロールをみせてくれるぞ。もちろん最後のしめとばかり、攻撃は熾烈をきわめる。ここでやられてパワーダウンでもしようものなら、ほとんどクリアできない。コースの最後にはでっかいボスもひかえているぞ。

最終コースだけあって攻撃が激しい。おまけにどのキャラも手強い！

3重スクロール！

スクロールもキレイだぞ

ここにもせりだす地形が

中ボスだあ！

中ボスが現れると画面が止まり、一騎打ちに！

多彩なビジュアルに彩られたアクションシューティング

NEW

ファイナルゾーンII FINAL ZONE II

'90年3月10日発売予定
日本テレネット
6780円(税別) CD-ROM²

ストーリーの進行につれて、ゲーム内容にも幅が出てくるシステムになっているのがウレシイぞ!

バラバラになった仲間を捜して行動開始!

このゲームは、前作であるパソコン版「ファイナルゾーン」のストーリーを引き継いでおり、時代は前作の数年後に設定されている。主人公であるボウイ大佐とその仲間たちの目的は、彼らをねらう秘密組織・ZODS(ゾッズ)の目的を知るため、NAP(パワードスーツ)を駆ってZODS本部をめざすこと。はたして、ZODSの首領アレフ・ロイマンの真の狙いとはなにか?

ひたすら撃ちまくる壮快シューティング!

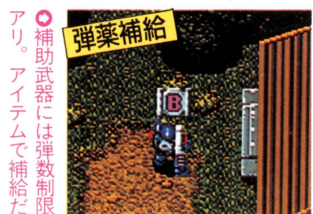
実際のゲーム部分は全7ステージからなっており、ステージの合間にビジュアルシーンが挿入されている。

ステージ3までは主人公たちはそれぞれ単独行動をとっており、ステージ1ではボウイを操作、ステージ2ではハンナを操作、というようにそれぞれのステージでの主役が決められているのだ。しかし、ストーリーが進行しキャラクタたちが合流していくと、数人の中から1人を選んでそのステージをプレイする、ということができるようになり、キャラクタの特性を活かした攻撃ができるぞ。

○衛星ヴァルハラを襲う謎の攻撃

○ボウイは宇宙へ放り出され、地上へと落下する

○キャラにより武器、H.Pなどが違う

○アイテムは4種類。うち2つはH.Pの回復

○キャラが変わるとこのように武器も変わる

○補助武器には弾数制限アリ。アイテムで補給だ

STAGE1・密林を駆け抜けろ!

NAPによって地上に降りたったボウイ大佐が、このステージの主役。木々が生い繁るジャングルが舞台となる。障害物となる地形が多く、ボウイの武器であるバズーカやバルカンファランクスはそれほど遠くまで届かないため、足の速さを生かして進まなければならないだろう。ボスキャラはなんと、前作での仲間・ボンバーだ!

○ボウイは愛用のNAPに乗り込み、単身で行動を開始する

○スクロールが止まり敵がわらわら出現する

○8方向に攻撃する戦車。これが中ボス!?

○ボスキャラはザコを大量にはべらせて出現

ハンナ・フランクスと合流

ステージ2から登場するキャラクター、ハンナ・フランクス。彼女はボウイ率いるTOP(トップ)部隊の一員であり、軍事衛星ヴァルハラが破壊されたおりにも生き残っていたのだ。ゲーム序盤から登場する味方の1人なのだが、オープニングでの態度など、なにか秘密がありそう。

○ヴァルハラ内でボウイをじっと見つめているハンナ。なにかありそう

○NAPに乗り込んだハンナ。美人だけど性格はかなりキツそう

○ボウイとともにNAPで行動中。2機とも同系統のNAPなのだ

集結する戦士たち～真の敵はいずこに？～

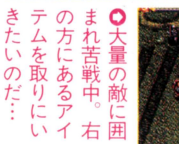
ステージ2ではハンナが、ステージ3ではヴェルダーが、それぞれ戦うことになる。仲間が増えればそれだけ心強いが、その一方で謎も深まっていく。ZODSはなぜボウイたちを狙うのか？　そして、なにを画策しているのだろうか？

STAGE2・大軍の中央を突破せよ！

ステージ2では、新キャラクタの１人であるハンナ・フランクスを操作することになる。ボウイに比べH．Pとパワーはわずかに劣るが、射程が長く貫通力のあるビームランチャーは頼もしい武器だ。ステージ全体に大規模な戦闘のあとが残り、荒廃した風景が印象的。

戦車の残がいが、無残。いやがおうにも、プレッシャーが高まっていく…

大量の敵に囲まれ苦戦中。右の方にあるアイテムを取りにいきたいのだ…

このあたりは戦場だったらしく一面の荒野

ステージ2のボスキャラは巨大な戦車。火炎とレーザーの攻撃は並じゃない

STAGE3・ヘリコプタで急行せよ！

はっきり言って、このステージはとてつもなく衝撃的だ。なぜなら、今までのステージと違って強制スクロールによって進行し、しかも自機は武装したヘリコプタなのだから(／)。このステージに限っては、完全なシューティングをプレイするつもりで挑む必要があるだろう。背景、敵キャラそして その攻撃に至るまで、まちがいなく特異でおトクなステージといえるであろう。

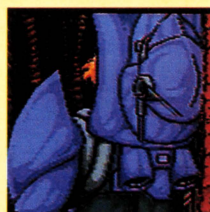
風景は街なみから海へ。戦艦なども登場するぞ

巨大な空母の上を通過中。敵ヘリにまわり込まれるとつらいぞ！

ステージ3ではシューティングに!!

海を越えると、陸地が見えてくる。先に待つものはなに!?

強力な助っ人・ヴェルダー登場

新メンバーのもう１人が、このアイザック・ヴェルダーだ。彼の乗る機体はロングセイバーを装備するなど、敵に接近しての白兵戦に強い仕様になっている。ビジュアルシーン中に見ることのできる彼の表情からもうかがえるように、かなりのキレ者。それだけに、強力な味方だ／

NAPのコクピットが開く／　乗っているのは敵？　それとも味方…？

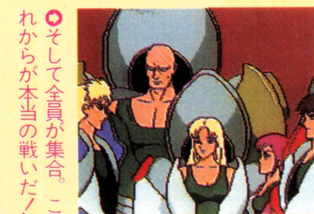
木の陰についと立ったNAPが１機。思わせぶりな登場のしかただ

正体はヴェルダーだった／　クールなまなざしがカッコイイね

そして、モモコとハンセンも参加

ランディ・ハンセン、リン・モモコとも、前作から引き続いての登場。ハンセンはスパイとして敵陣内に潜入していたので、オープニングでボウイに警告を伝えたりしている。また、モモコには重大な秘密があるようだ……。ステージ4ではこの２人のどちらかを選んでプレイする。

彼らは２人とも前作から引き続いての登場。これで更に戦力アップ

敵の本拠地に潜入中のモモコとハンセン

そして全員が集合。これからが本当の戦いだ！

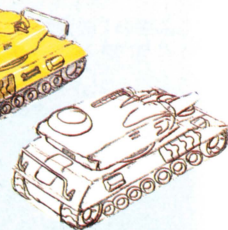
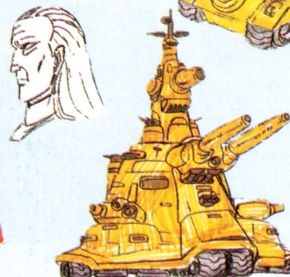
敵キャラ紹介

ビジュアルシーンにこったソフトだけあって、作られた資料も、かなりの量。主人公たちやそのNAPの設定はもちろんのこと、ゲームに登場するザコキャラに至るまでデザインが起こされそれをもとにグラフィックが制作されているのだ。ここではその中から、敵として登場する人物やメカのデザインを、数点紹介しよう。この他にも、あっと驚くような敵がたくさんひかえているぞ／

一般兵
いわゆるザコキャラはこんな姿

ボンバー
ステージ１のボス。前作では仲間だった

アレフ・ロイマン
こいつが悪の親玉。その真意は？

戦車
近未来風のデザインがカッコイイぞ

対陸レーザー砲
強大な破壊力を誇る秘密兵器。ビジュアルシーンのみでの登場となる

NEW

混沌とした闇の時代に光を取り戻せ!

DEATH BRINGER

デス・ブリンガー

パソコン版で好評を博したデス・ブリンガーが、CD-ROM²になって登場だ。一流声優陣を使い、しゃべるキャラクタ。15分間にも及ぶビジュアルシーン満載の、壮大なRPGだ!

'90年3月24日
日本テレネット
価格未定 CD-ROM²

4人で進むパーティ制､未知なる大地に8人の仲間が待つ

戦闘に明け暮れることなく、謎解きに終始することなく、主人公がくり広げる冒険の数々をあたかもプレイヤーが体験したように感じられる、このゲーム。まだ、開発途中ではあるが、いちはやくお伝えしよう。

主人公と共に戦う仲間たちも、イベントを進めるにつけ増えていき、最終的には8人になる。その中から3人を選んで戦う4人制パーティだ。また、朝・昼・夕方・夜という時間の概念も加わり、それに従い人の会話内容なども変化する。RPG好きには、待ち遠しい一本である。

臨場感あふれる画面構成

冒険は街の中やフィールドなどすべて3Dのマップの中を歩き回ることで展開していく。そのスクロールはスムーズで、描き込みも細かく、まさに自分自身で進んでいるようだ。ただし、しっかりとマッピングをしていかないと、迷ってしまうぞ。

街の人間や敵キャラとは、3D画面の中で遭遇し会話を進め、戦闘シーンのみ2D画面に切りかわる。また、宿屋で休息しなくても時間が経てば失った体力を回復することができる。しかし、回復の速度は休息したときよりも遅く使った魔力は回復しない。セーブは宿屋ですることができる。

ケイン H-Point 999/999 Magic 999/999
スメロギ H-Point 999/999 Magic 999/999
* IANORK *
TEST MESSAGE
デス・ブリンガ～

⬆スメロギとパーティを組んだところだ

ケイン H-Point 999/999 Magic 999/999
ATTACK
CAST SPELL
DEFENCE
RUN
CHANGE ARMS

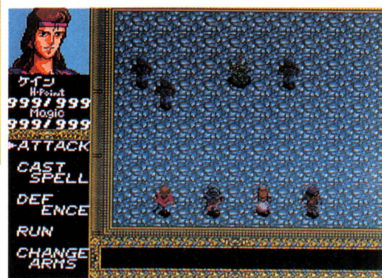
⬅戦闘の2D画面。キャラクタの位置関係も重要な要素となる

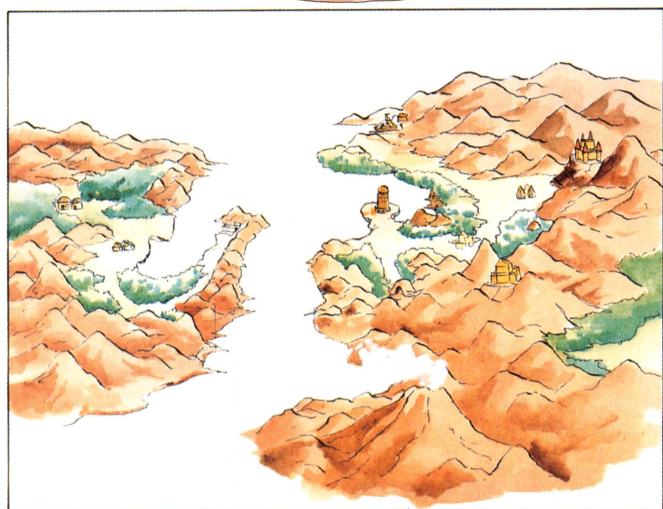
街の中

NO-NAME H P 999/999 M 999/999
NO-NAME H P 999/999 M 999/999
* E-IANORK *
NO-MESSAGE

⬆レンガ造りの街だ。空の色が時間の経過に従って変化する

フィールド

ケイン H-Point 999/999 Magic 999/999
スメロギ H-Point 999/999 Magic 999/999
* IANORK *
TEST MESSAGE
デス・ブリンガ～

⬆仲間のキャラの中には、木々の間を縫う道をみつけられる者もいる

デス・ブリンガーの世界

ソロンの村で仲間を捜せ

幼い頃、魔獣の出現によって両親を失った主人公は、それ以来、父の跡を継ぎ騎士になることを夢みて冒険の旅を続けている。現在は、つまりこのゲームのスタート時では、ソロンの村を新たな生活の拠点とし、オークなどの魔獣から村を守る役目についている。

この村では、冒険に必要なショップなどが並んでいるので、しっかりと確認しておこう。また、村人はもちろんのこと、ショップの人間とも会話をすることができるぞ。

最初の仲間はこの村のパメムート寺院の司祭のところにいるぞ。いちはやく司祭の紹介を受け、シティアを仲間にしよう。

⬆主人公の勇ましいビジュアルシーンだ。7文字以内の名前を自由に設定できる

⬆シティアは自然系の魔法を得意としている

マハーヴィーラ率いるディガの騎士団を倒せ!

シティアとともにソロンの村を出た主人公は、様々な冒険をしていくなかで、真の敵の存在に気付く。それがマハーヴィーラだ!!

仲間のキャラクタ達は、中世の騎士を連想させる者や、日本的な武士スタイルの者まで様々だ。奥の深いストーリーと共に、このゲームを盛り上げてくれる。まさに、ロムロムならではの仕上がりだ。

教典の封印は解かれた

遙かなる昔、神々は人間と共に地上にくらし、神々の操る魔法により魔物達を遠ざけ平和なときが続いた。しかし、破局は突然に訪れた。最高神の座を求め、1人の邪悪な神が他の神々に服従を求めて戦いを挑んだものである。戦いは人間や魔物をも巻き込み、長きに渡り続いた。戦いが終ったとき、邪神をはじめ多くの神々、そして人間が傷ついていた。邪神は魔法を自分自身のものとするために、自らをその教典たるデス・ブリンガーに封印し神々の時代は終った。

月日は流れ、1人の男が現れた。マハーヴィーラである。彼は教典の封印を解き、邪神の力と共に、時代を再び戦乱へと導いていった。

○神殿でデス・ブリンガーの封印を解く、マハーヴィーラ

○恐ろしい形相をしたマハーヴィーラ。悪の根源でもある

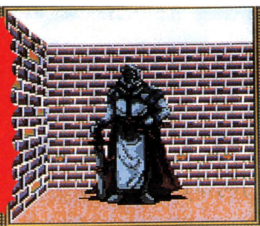
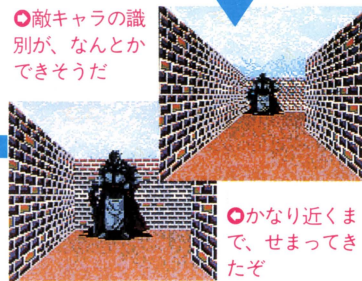
遠くから登場キャラが見える!

街の中や、フィールド画面上で出会う登場キャラは、マイキャラが近づくに従って、4段階に大きさが変化していく。戦いたくないときは、あらかじめ避けることも可能なわけだ。

○まだ遠くて敵か味方かも、よくわからない状態だ

○敵キャラの識別が、なんとかできそうだ

○かなり近くまで、せまってきたぞ

もう一歩で戦闘だ!

○敵キャラの目の前まできた。勝算はあるだろうか

戦闘シーンは2Dタイプだ!

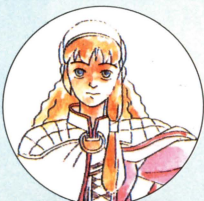
戦闘シーンは、3D画面上での敵キャラが最大になった状態から一歩進むと、2D画面にかわり戦闘が始まる。剣での攻撃はマイキャラが敵のところまで走り、飛び道具や魔法はアニメーションで表現され、キャラの成長に合わせビジュアルもだんだんと派手になっていく。

1 攻撃/敵に向かって移動し攻撃する。飛び道具もこのコマンドを使用。
2 魔法/敵への攻撃、または味方へ回復系の魔法を使う。
3 防御/移動は行わずに、近づいて来た敵のみを攻撃するときに使う。
4 退却/画面の外に向かって退却する。そのキャラは戦闘に復帰できない。
5 武器交換/移動は行わず武器を交換する。その間敵の攻撃を受けやすい。

主人公の仲間たち

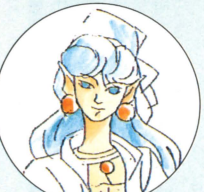
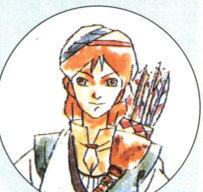
冒険の途中で出会う仲間は8人。武器の扱いを得意とするもの、魔法を使うのがうまいものなどそれぞれが、個性的なキャラクタばかりだ。完成版もイラストに近い状態で、再現されるはずだ。

シティア

ラーラアルカス

スメロギ

シュタ－ケル

ハイドラックス

ゼノスバルフ

アリオノーラ

ディーナ

行手をはばむ敵キャラ

敵キャラはおよそ40種類登場する。パソコン版にはない、新しいキャラクタも含まれている。上段はビジュアルシーンから、下段は3D画面からの紹介だ。

黒騎士

オーク

謎の騎士

神将

ブルードラゴン

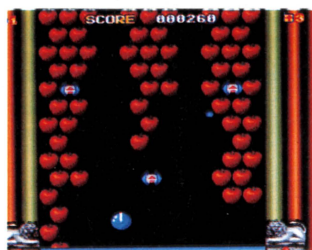
業務用からPCエンジン版へ、改良を加えられ登場した。異色ブロック崩しゲームだ!!

DROP ROCK
ドロップロック

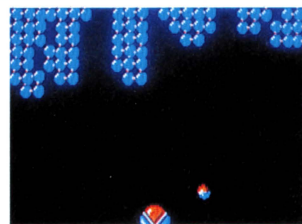
ほらホラ

3月発売予定　データイースト　価格未定／2メガ

異色ブロック崩しゲームがPCに登場

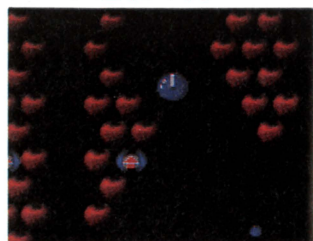
一味違ったブロック崩しゲームの登場だ。相違点は後で述べるとして、まずはストーリーを紹介しよう。何者かによって恋人を夢の世界の虜にされてしまった主人公たかしが、夢の世界へ戦いを挑みに行くというもの。ストーリーも遊び方も簡単なだけに、プレイするとかなり熱くなれるぞ。

○何、これ!?　てな感じのゲームだ

憶えてるかな?

あれ?　このゲームどこかで見たなあと思った人もいるかもしれない。そう、このゲームは昭和57年11月に業務用として各地に出回っていた「グレープロップ」というゲームのリメイクバージョンなのだ。7年の歳月をへてPCに復活したのだ。

○憶えてる人は、かなりの通だ

ブロック崩しとは一味違うゾ

一見普通のブロック崩しかと思わせておいて、実はかなり奥が深いのがこのゲーム。基本的にはブロック崩しなのだが、ブロックは壁ではなくて敵キャラの集合体。まるでぶどうの房のように連なりあったその敵キャラを、自機に当たる弾を跳ね返して崩していくというものなのだ。弾の反射角は自機を動かすことによって変えることができる。しかも自機は左右だけでなく、上下にも移動可能。そしてブロック崩しとなによりも違う点は、自機の後ろに壁があり、弾を逃してもその壁が何回かフォローしてくれるというところだ。

○敵はただのブロックじゃなくて、色々な形で登場してくる

○自機が、上下左右に動きまわれるのも大きな特徴の内の1つ

○後ろに壁があるけど、何度でもミスしていいわけじゃないゾ

○こうすれば、弾の反射角が広くなって左右の敵を崩しやすくなる

かなりシンプルな画面構成

自機は方向キーで上下左右に動かし、Ⅰボタンでアイテム使用。Ⅱボタンは反射角を変えるときに使う。自機の下の壁は、弾が当たるごとに色が変わり、消滅するまでフォローしてくれるが、この壁で跳ね返った弾に当たった敵は自機に攻撃してくる。注意したい。

○ミスした弾で本性を現した

○落ちるときに弾を当てろ

○青、緑、黄、赤と変化する

❶自機残数
❷現在の得点数
❸アイテム残数
❹敵キャラ
❺後ろの壁
❻ロードローラー

敵も様々、各5ラウンド

このゲームは全部で5ラウンド。さらに各ラウンドが数ステージに分かれていて、それぞれ別の敵キャラが出現してくる。各ラウンドに共通しているのは、ある一定数以上の敵キャラをまとめて崩すと、GOOD、FINEなどと表示され、ボーナス点がもらえるということ。ラウンドが進むと、弾のスピードが上がったり、後ろの壁が消えるのが早くなったりと、難易度が上がってくる。ブロック崩しが得意だった人でも、かなり手を焼くかもしれないぞ。

NICEという訳で、人魚が現れたゾ。ぼーなす点ももらえるぜ！

さらにグレードアップしたのが、これ、まだまだ上があるるゾ

ラウンド1

ラウンド1は、全3ステージから成りたっていて、登場する敵キャラも、リンゴ、すいか、いちごの3種類だけ。基本的なテクニックを身につけるラウンドといえる。

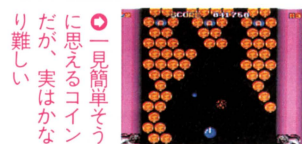
リンゴかわいや…という訳じゃないけど、まだまだ楽勝

すいかをなめると甘い、じゃなかったイタイ目にあうゾ

ボーナス面と考えてもいい。上のチェーンを狙っていこう

ラウンド2

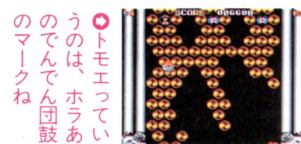
ラウンド2は4ステージで構成されている。それぞれダイヤモンド、エメラルド、コイン、水晶が敵キャラとして登場してくる。最後の水晶ではかなりのボーナスが期待できる。

急に難易度が上がるのは、このステージから だ。油断禁物

一見簡単そうに思えるコインだが、実はかなり難しい

このステージでは、でっかいボーナスを狙うことができるゾ

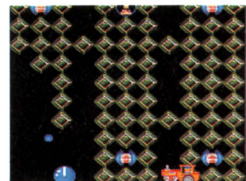
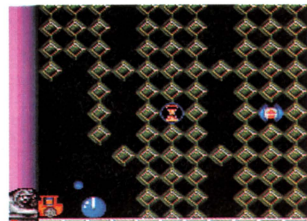
ラウンド3

このラウンドは全3ステージ。ロザリオ、トモエ、鈴と現れる。最後の鈴はボーナスステージとなっていて、1つの鈴を落とすたびに巨大なたぬきが落ちてくる。

だんだんと不気味な感じがしてきた。ロザリオとは、十字架

トモエっていうのは、ホラあのでんでん団鼓のマークね

このボーナスステージは恐ろしく難しい。タヌキのバカ…

頼りになるぜロードローラー

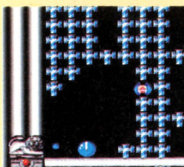
14回ほど後ろの壁に頼らず弾をはじき返すと現れるのが、このロードローラー。こいつの役目は重要で、後ろの壁の色が変わってしまった箇所を1段階だけ修理してくれる。

ミスせずにがんばると助けてくれる

ロードローラの通過したあとは、一段階だけ修理される

お助けアイテムを紹介

色々なパワーアップアイテムがあるのも、このゲームがただのブロック崩しとは違う点の1つだ。全部で7種類のアイテムがあり、その1つ1つが重要なお助けアイテムなのだ。特にポピュラーで、しかも役に立つアイテムが、矢印だ。このアイテムこそ、ほらホラの鍵。上手に使おう。

アイテムが落ちてくる場合も…

アイアン・ウォール

下部の壁が鉄になり、ミスしても大丈夫。自機がやられるか、そのステージが終わると効果が消える。

これさえ取ればかなり追いつめられた状態でも楽になれるぜ

スクロール・ストップ

一定時間、敵の下降がストップする。このストップした時間を利用して、体勢を立て直せる。

数秒間の間しか効果はないのだけれど、余裕ができるのがウレシイ

1Up

その名の通り自機が1機増える。自機の残りが少ないときに出るので、ぜひ取ろう。

もちろん1UPだけは、いくつあってもあまることはないだろう

貫通弾

自機に1度当たってから、ミスするまでブロックを貫通してくれる。全体的に敵を崩して取ろう。

自機が自由に動き回れる時に取らないと、せっかくのアイテムも無駄

矢印

もっともポピュラーかつ重要なアイテムがこれ。使いおしみしても、最大3個までしかストックできない。

このアイテムは、真下にいると落ちてくるゾ。気を付けて…

無敵

一定時間自機が無敵になり、敵キャラなどに当たってもやられない。無敵のときは自機が銀色に。

無敵とはいっても数秒間だけ。自機が点滅しだしたら要注意

思考力、忍耐力勝負の名作パズルゲーム！

倉庫番 WORLD

3月発売予定　メディアリング　5400円(税別) 2メガ

PCエンジン版は世界各国のフリーターが金を稼ぐ！

パソコンに始まり、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、電子手帳にまで移植されている古典的パズルゲーム「倉庫番」がPCエンジンにも登場だ。

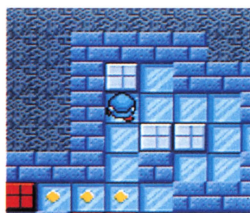
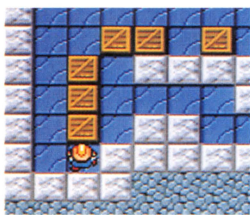
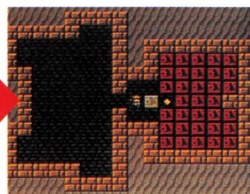
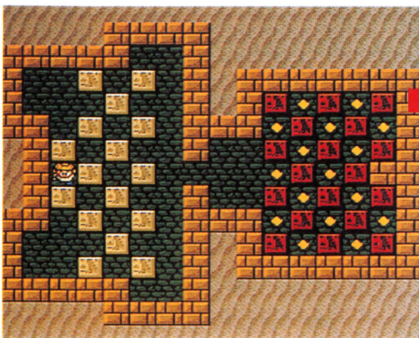
PCエンジン版は失敗したときもじゃんじゃん元に戻れる親切設計。また、ワールドごとに主人公のキャラが変わったりして趣向を凝らしたものになっている。

倉庫番 WORLD
START
PASS WORD
CONSTRUCTION
©1990 MEDIA RINGS CORP.
©1983 THINKING RABBIT CO.,LTD.

○各5文字のパスワードでコンティニュー。エディットももちろんある

ルールはシンプル！荷物を運ぶだけ

マップ内に散乱している荷物を押して、決められた場所に置く。おなじみのシンプルなこの目的はPCエンジン版でももちろん同じ。

そして、一度に押せる荷物はひとつだけ、押すことはできるが引っ張るのはダメというルールにまたしても苦しめられるのだ。このおかげで、いったん壁に荷物をくっつけてしまうと、もうどうしようもなくなってしまうし、とんでもなく回り道をすることにもなる。解法も基本的にひとつしかない…。とにかく自由度は低いのだ。

○そ、それだけはやめてくれ。壁につけちゃダメ

○一度に複数は無理。荷物はひとつずつ運ぶのだ

○○左の荷物を右に移動させよう。点の位置に置くと荷物の色が変わる。他の機種のように歩数が画面に出ないのが寂しいような…

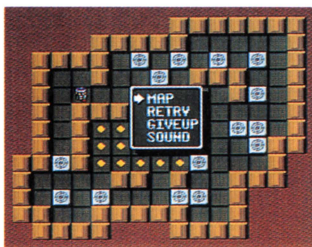
親切設計の機能いろいろ

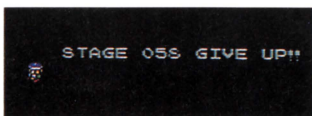
マップをセレクトしたり、失敗したときのリプレイ機能などなど。これは他の機種にもあったものだが、PCエンジン版では移動スピードアップなどの機能も追加。さらに便利になっている。

ステージ選択OK！

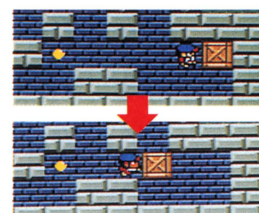
ステージ選択は方向キーで。右で1ステージずつ進み、左を押すと1ステージずつ戻る。また、Ⅰボタンで10ステージずつ先に送ったり、Ⅱボタンで10ステージずつ戻すこともできる。

そして、RUNボタンでウインドウを開いて、全体マップを見たり、リプレイ、キャンセル、BGMの有無を選ぶ機能も付いているので利用したい。

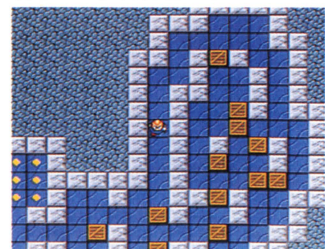
MAP
RETRY
GIVEUP
SOUND

○RUNボタンでこのウインドウが。RETRY…お世話になりそうだ

STAGE 058 GIVE UP!!

○GIVE UPを選ぶと、キャラがメッセージとともに画面を横切る

失敗しても安心

失敗してしまったときにはⅡボタンでやり直しができる。他の機種では元に戻れるのは一手だけだったが、PCエンジン版では一手なんてケチなことはいわず、Ⅱボタンを押すだけで好きなところまでどんどん戻れて便利なのだ。

○押しすぎて壁につけても、スッと元に戻れる

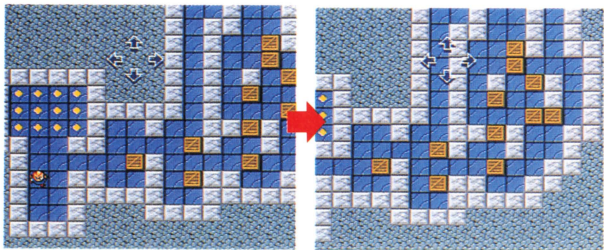
歩くスピードを速く

荷物を引くことができないばっかりに何度も遠回りしていると、タラタラ移動するのがだんだん苦痛になってくる。そこで！　方向キーといっしょにⅠボタンを押そう。移動スピードが速くなって気持ちいい。荷物運びもはかどる。

○広〜いマップをダッシュ。モヒカン野郎も倉庫でバイトとは泣かせる

オモテ・ウラ合わせて200面！さらに隠し面もある！

表100ステージ、裏100ステージで合計200もあるマップには大小2つのタイプが。大マップになると1画面に収まらないので、画面がスクロールする。マップそのものは大きいままなので見やすいけど、ちょっとプレイしにくい。

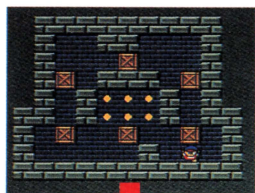
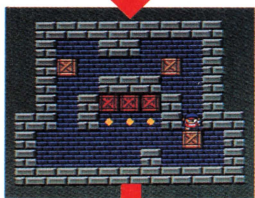
小さいマップは1画面に収まるので問題はない

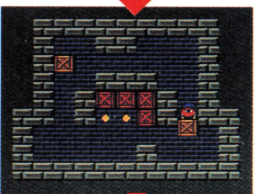
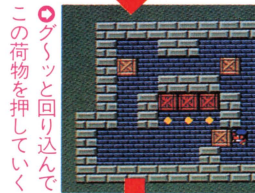
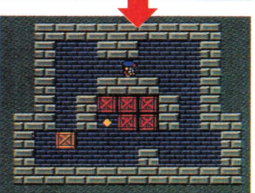
SELECTと方向キーでマップの全体を見られる

こうやってステージクリアだ！

画面上の荷物をひとつずつ押して、指定された場所にすべての荷物を置けばステージクリア。そのためには、まず始める前に方針を立てる、絶対に荷物を壁にくっつけない、荷物の通路と自分の移動スペースをキープしておく、順番を考えて収納する…以上のことを守ってやれば上手くいくはずだ。

JAPANワールドのオープニングはこれ

あとひと押しすればクリア。これはステージ4なので…

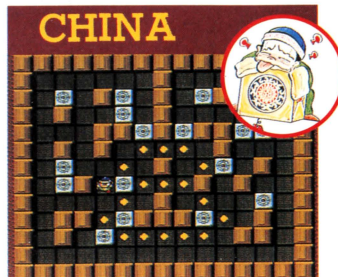
給料をもらうデモ。4ステージ、クリアするたびにこの嬉しい画面に

このステージを例にして攻略してみよう！

最初の3つを片付けた後、こんなふうに…

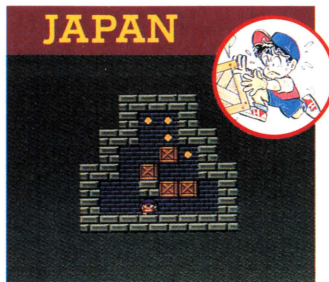
グ〜ッと回り込んでこの荷物を押していく

この位置に荷物を移動させた後、反対側に

最後のひとつも同じ要領で。クリアはすぐ

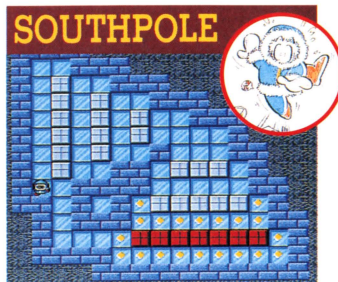
ワールドごとにキャラも変わる

表・裏ともにステージは20コずつのワールドに分かれていて、主人公のキャラ、背景が各々違う。最初の1〜20ステージは日本。日本人のフリーターくんが活躍する。そしてエジプト、中国、南極、アメリカの順に舞台を移していく。

ステージ20まではステージ選択が可能で、ステージ20をひとつクリアすれば次のワールドに進める。しかしその後は順にクリアが必要。

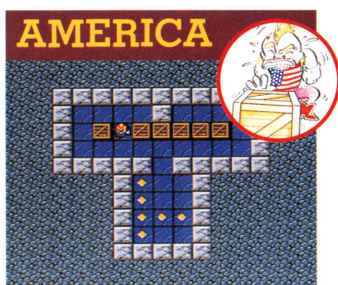
CHINA

8の字型に荷物を並べるステージ47。中国といえば麻雀なのか…!?

JAPAN

ステージ13。シンプルだけど、頭使いそう。中にある柱がジャマだ

SOUTHPOLE

氷上で荷物をすべらせていく南極。ステージ71はキレイな扇型の倉庫

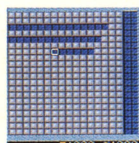
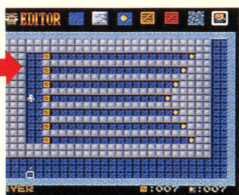
EGYPT

ステージ38。これもシンプルだが、しっかり方針を立てていかないと…

AMERICA

うっかり壁につけてしまいそうなステージ95。モヒカンがかわいい

コンストラクションモードでマップを

コンストラクションモードでオリジナルをつくろう。画面上部に壁や荷物などパーツが表示されるので、Ⓑボタンと方向キーで選んだ後、Ⓐボタンで決定していけば簡単にできる。それからウインドウを開き、PLAYを選べば自作のマップで遊べる。また、CLSは画面全部を設定したパーツで埋めつくすコマンド。

RUNボタンでこのウインドウが出る

CLS機能を利用してみよう

完成。つくるのには時間かかったけど…

PC Engine EXC

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！ Hu-CARD

夢幻エネルギー！

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

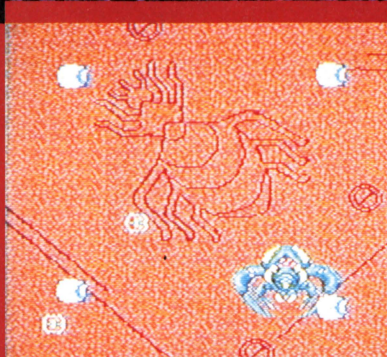
PC原人

人気のキャラクターがコミカルアクションゲームとして登場！もう楽しくって止まらない。

ハドソン

好評発売中

希望小売価格5,800円（税別）

ピーシーげんじん

ヴォルフィード

これが宇宙版陣取りゲームだ！マインシップをうまく操作して、敵を全滅させるのだ!!

タイトー

好評発売中

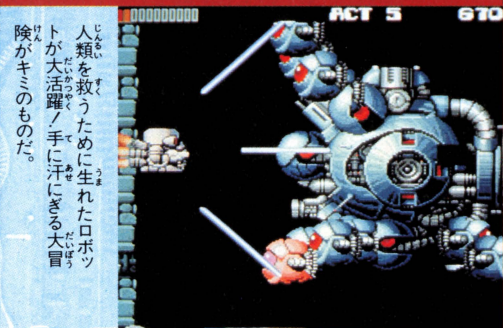
希望小売価格6,600円（税別）

ガイフレーム

これが「ガイアの紋章」の続編だ！もうSFファンタジーの世界に君をクギづけだ！

日本コンピュータシステム㈱

'90年1月発売予定

希望小売価格5,800円（税別）

アトミックロボキッド スペシャル

人類を救うために生まれたロボットが大活躍！手に汗にぎる大冒険がキミのものだ。

㈱ユーピーエル

'90年1月発売予定

希望小売価格6,700円（税別）

HEAVY UNIT

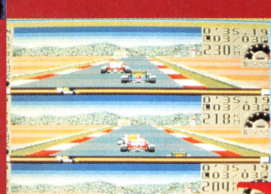
ヘビー・ユニット

A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!

久々の激辛シューティングゲーム!!戦闘機とロボットを操り植民星ル・タウを救え！

㈱タイトー

好評発売中

希望小売価格6,600円（税別）

F1 TRIPLE BATTLE

業界初！画面3分割による3人同時プレイが楽しめる、リアルレーシングゲームの登場だ!!

ヒューマン㈱

好評発売中

希望小売価格6,300円（税別）

エフワン トリプルバトル

ITING WORLD

NEC

ROM ROM 噂のロムロム、540メガバイトの快進撃！

遊気わく湧く！

戦争アクションゲームの決定版はこれで決りだ！興奮しすぎに注意しろ!!

レッドアラート

日本テレネット

12月28日発売予定

希望小売価格6,780円（税別）

©日本テレネット/新日本レーザーソフト

アーケード版で人気の高かったダライアス"が遂に登場！迫力満点のサウンドがスゴイゾ！

スーパーダライアス

NECアベニュー

'90年1月発売予定

希望小売価格6,800円（税別）

©1989 NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.

これまでの野球ゲームの要素をほとんど網羅。自分だけのチームも編成可能だ！

ROM ROM スタジアム

ロムロムスタジアム

NCS

好評発売中

希望小売価格6,200円（税別）

©NCS

アドルがロマンたっぷりに冒険するイースI・IIを同時収録！不朽の名作が遂に誕生だ!!

イースI・II

ハドソン

好評発売中

希望小売価格7,800円（税別）

©1989 HUDSON SOFT ©1987、1988 FALCOM

話題沸騰！ロムロムシステム。

HE system

迫力のゲームサウンドを強力にサポートするぞ!!

ROM²アンプ（スピーカ付）
AMP-30…標準価格24,800円（税別）

PC Engine・標準価格24,800円（税別）

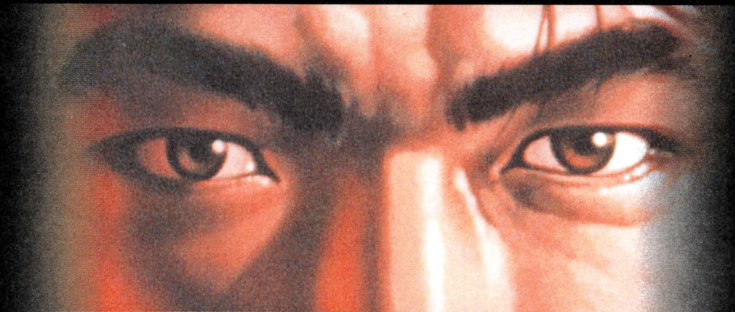
CD・ROM²システム標準価格57,300円（税別）
［●CD-ROMプレーヤ ●システムカード（付属）●インターフェイスユニット ●PCエンジン（別売）］

戦い、夢、そして感動の渦！続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

好評発売中!　六八〇〇圓(えん)(税別)

忍(しのび)—SHINOBI—

悪は滅びるが宿命(さだめ)なり…

行く手を阻む刺客、息詰まる死闘。
手裏剣と忍術を操る忍者格闘絵巻。
いざ、PC円陣(エンジン)に参上。

PC Engine

■アスミックPCエンジン専用テレホンサービス ☎03(235)5903

ASMIK 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21

Attack Special 2nd

5・4・3・2・1…
シルバホーク、発進!

Hello! TIAT, this is PROCO.
I'm going to enter "ZONE G".

スーパーダライアス

DARIUS

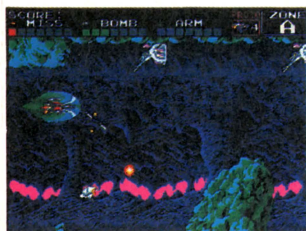
OK! I hope to see your smile
after the battle…
GOOD LUCK! PROCO!!

前号までの戦いで、敵の巨大戦艦6隻を沈めたシルバーホークは、いよいよ中盤戦へと突入する。今回は、ゾーンGからOまでのシルバーホークの戦いをマップで公開しよう。

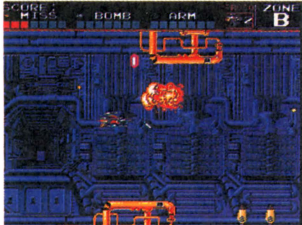
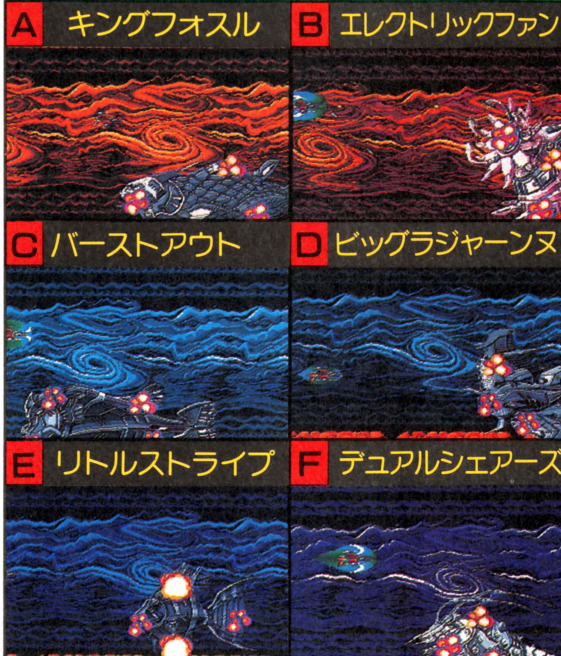
NECアベニュー
'90年1月中旬発売予定　6800円(税別)CD-ROM²
発売日未定　価格未定／6メガHuカード(予定)

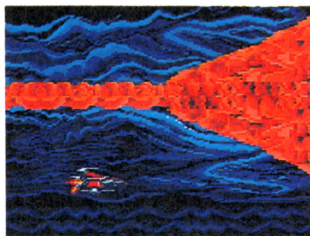
プロコとティアットの戦いはつづく

前号で紹介したゾーンAからFまでの6ゾーンは、レベル3までのいわば小手調べといったゾーンだった。これまでの戦いで、着実にパワーアップしておくのが、ダライアスの基礎の基礎だ。アームすら持たない状態では、まったく心もとない。

⭘都市地帯は、むずかしい部類のゾーンだが、この辺はまだまだ序の口

⭘だれもが最初に通るゾーンA。これがすべての始まりだった

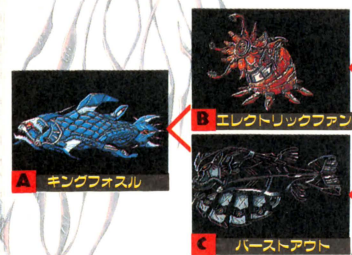
沈んでいった6隻の巨大戦艦

A キングフォスル
B エレクトリックファン
C バーストアウト
D ビッグラジャーンヌ
E リトルストライプ
F デュアルシェアーズ

そしてレベル4へ

さて、レベル4からの敵の攻撃は、これまでとは比べものにならないくらいに激しい。通常面の難易度もさることながら、ボスの凄まじい攻撃にはパワーアップなしでは勝ち目がないだろう。今回紹介するレベル4からのボスは、業務用の『ダライアスII』にすら登場しないボスが多いので、こわいながらも動きや攻撃に期待するところだね。

⭘まだまだ美しい背景のゾーンが続くのだが

⭘レベル4での攻撃はまったく尋常でない

レベル4、5のボスはかなり強力!

A キングフォスル
B エレクトリックファン
C バーストアウト
D ビッグラジャーンヌ
E リトルストライプ
F デュアルシェアーズ
G マイホームダディ
H ファッティグラトン
I ガードサベージ
J スチールスピン
K ハードマウルスク
L アローイランタン
M タフスプリング
N ハイパースティング
O キーンベイオネット
P ドリオサーム
Q ミスティックパワー
R ファイアースター
S アイアンハンマー
T バティブレイザー
U レッドクラブ
Z グレートシング
V ストロングシェル
W グリーンコロナタス
X オクトパス
Y カトルフィッシュ
Z グレートシング
V ストロングシェル

⭘レベル4あたりからは、業務用のダライアスでの敵の出現パターンと違った攻撃が待ち受けている

ZONE G バンアレンベルト

このゾーンは、Hや I などの他のレベル4ゾーンと比べると簡単である。全般的に、ゾーンマップの上にあるゾーンのほうが簡単なようだ。しかし簡単だからといってあなどっているとアッというまにやられてしまう。

飛行キャラ
デリドマイト×4 ❸
G地点
固定キャラ
カオミート
メヅヒ×2

ココがポイント!

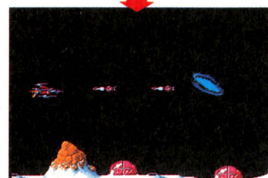
そろそろ中盤に差しかかってきて難しくなってくるところだ。このゾーンあたりからだんだん複合攻撃がきびしくなってくる。全体的に敵の密度度が上がってきているので、少しでも連射をさぼると危険だ。

またレベル4ゾーンから登場するノウコは早めに叩き潰さないといつまでもついてくるので注意しよう。

このポイントをきちんとおさえよう。そうすれば道は開ける

ミサイルの攻め

マップ2周目にいきなりメヅヒが2機連続で出てくる。ひとつめのメヅヒのミサイルをかわして安心していると、2つめのメヅヒのミサイルにやられてしまうので、画面前方で待ち構えて、確実にボムやツインボムなどで破壊しておこう。無理にかわしてもミサイルは後ろからも飛んでくるので、せっかく逃げても前後から挟まれてしまうことがないように、確実に破壊しつつ進もう。

メヅヒは早めに叩き潰そう

早めに叩き潰さないとこうなる。

ZONE H 宇宙洞窟

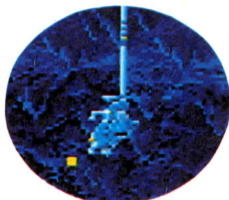
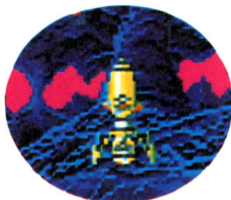
このゾーンは、パワーアップユニットの数が極端に少ない。

1周目に赤が1個、3周目にも赤が1個と、合計2個出るだけなので、パワーアップしたい人には、このゾーンはあまり向かないゾーンだ。

飛行キャラ
クロドライド
クロドライド ❸
H地点
固定キャラ
ワ・ガセハ
ジツミ
タジフ

ココがポイント!

このゾーンは、地上物が攻撃の主力になっており、空中物は補佐的な役割となっている。そして、特徴としてワ・ガセハが数多く配置されており、油断しているとすぐにやられてしまう。また、ジツミと2組で、上下より挟み撃ちにされることも少なくない。

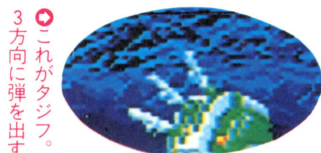
ボムをどう使いこなすかが、攻略の決め手だろう。

こいつがジツミだ。弾をまきちらすな!

ワ・ガセハなんかきらいだぁ!どっかいけぇ!

ここはまだラク

ワ・ガセハ、ジツミ、タジフと、このゾーンの攻撃の主力が一通り出てきている。

が、まだそれほどむずかしくないので、ここで、このゾーンの攻略の基本を身に付けておくのもいいだろう。

まず、ボムでワ・ガセハを撃破したあとに、画面上部に移動して、ミサイルでジツミ、ボムでタジフを撃破する。これが基本だ。

早期発見、早期撃退

これがタジフ。3方向に弾を出す

※マップ内のアルファベットは同一地点です。

アスターゼ×7 ❷
アスターゼ×7
アスターゼ×7
リモナー×2
リモナー×2
リモナー×2
デリドマイト×4

ニータササ
カオミート×2
メツヒ

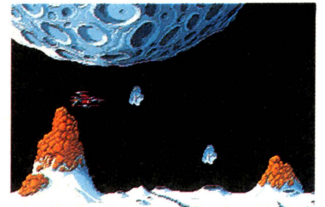
一機だけでも

ちょっと高めの山を越えたところにはニータササが待ち構えている。たかがザコキャラの1つや2つといって馬鹿にするとこいつは180度に弾をバラまくので、あっという間に逃げる隙間が無くなってやられてしまう。弾の間をぬってにげられなくもないが、やはりかわしたあとにも後ろから弾をうってくるので、前後より挟まれてしまう。要注意だ。

⬆ニータササはしっかり処理しよう

⬆こうやってボムでやっつけるのだ

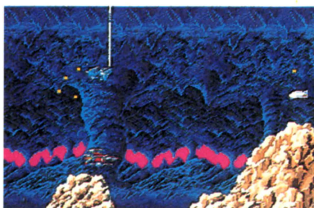
ここは急ごう

さて、きれいなグラフィックの巨大惑星だが、あまりみとれてばかりはいられない。なんと、この星には当たり判定があるので、ただの背景だと思って突っ込んでいくと容赦なくシルバーホークは爆発してしまう。
しかも、惑星の下には高い山があり、さらにさらに、前方からはリモナーが、行手を塞ぐように出てくるので、山の頂上辺りでボムを連射してリモナーの体当たりを防ごう。慣れてしまえば、それほど難しいところではないので、パターンをつくって先に進もう。

⬆早く進まないとこのように出口をふさがれてしまう

サイクリン×5
カイン
デリドマイト×4
カイン ❷
デリドマイト×4

タジフ
ジツミ
ノウコ
ワ・ガセハ×3
タジフ

ジツミをこえても岩

ここもやはり、地上物が、問題になる。変に逃げようとすると、ジツミの下のあたりで、上にはジツミ、前には岩というように逃げ道がなくなってしまう。やはり確実にボムでタジフを撃破しつつ、ジツミも撃破して、岩石にも注意しよう。
このゾーンでは、先手先手を打っておかないとすぐにやられてしまうぞ。

⬆ジツミにも気をつけないとやられるぞ！

ノウコまで攻撃に加わる

ここでのポイントは、やはりノウコだろう。
このノウコの先にワ・ガセハが3機控えているのだが、ちょうどノウコが、バリアの役目をしてしまう。スキをみて、横にまわりこみ、ミサイルで倒すのが得策だろう。

⬆これがおちゃめなノウコだ

⬆きちんとやっつけないと困るぞ

※敵キャラ出現パターン：—1～3周目。—2、3周目。—3周目。
※ユニット出現パターン：❶～❸の数字は周回数、色は種類（赤＝対空攻撃、緑＝対地攻撃、青＝防御）を示す。

アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7 ❷
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
サイクリン×5
サイクリン×5
アスターゼ×7
アスターゼ×7 ❶

ノウコ
カオミート
ニータササ
ニータササ

3種同時攻撃！

ここで初めてノウコというキャラが出てくる。こいつは、飛び跳ねるわ、かたいわでろくなことはない。山スレスレに下に降りて、カオミート共々やっつけよう。

⇧このノウコは固いうえ弾が当たらない

⇧このカオミートもあなどれないぞ！

⇧サイクリンめ後ろから出てくるな！

アスターゼの上下攻撃

ここまで来るとさすがに厳しい局面ばかりだが、この辺はまだ多少楽といえばいえない事もないところだ。この後にはまた厳しい攻撃が待っているので、こいつらはさっさとかたづけて次の攻撃にそなえよう。

⇧デリドマイトまでいるぞ

⇧狭い空間をかいくぐって進む

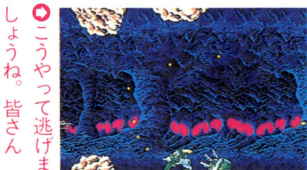
カイン
カイン
クロドライド
カイン

ワ・ガセハ×3
タジフ×2
タジフ
ワ・ガセハ
ジツミ×2

はさまれるな！

このポイントは、タイミングを少し間違えると死につながる気の抜けないポイントだ。前に出てきたワ・ガセハをかわしたことで安心していると、下からものすごいスピードでシルバーホークをはさみにかかってくる。

攻略としては、前もって地点を覚えておいて、一気に通りすぎるか、ボムでいちはやく撃破するのが正解だろう。

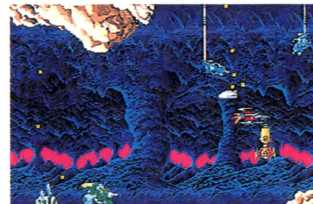
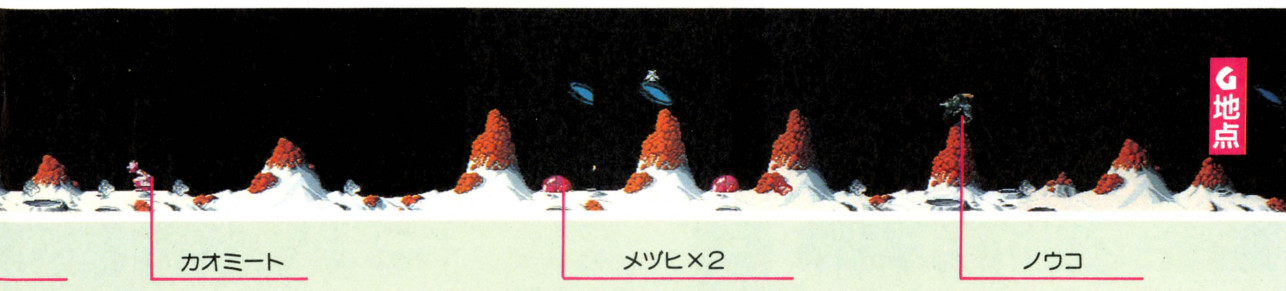
⇧早く逃げるようにしないと

⇧こうやって逃げましょうね。皆さん

嵐の前の小雨

あえていうならこのポイントは、次にくる山の練習台だろう。

ここを切り抜けられないようではとてもクリアは望めない。

対処としては、ジツミとクロムをミサイルで破壊しつつ、ワ・ガセハにはボムで対応だが、ボムで攻撃するときクロムが邪魔かもしれない。

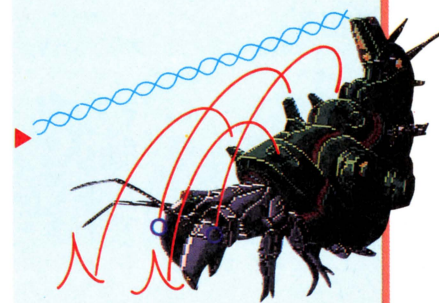
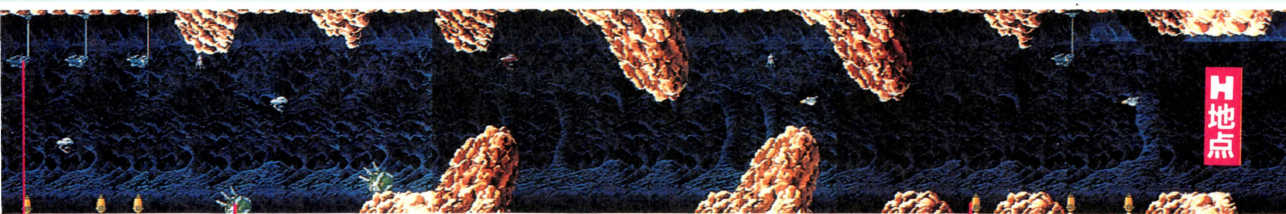
ワ・ガセハの出現ポイントを覚えておいて、現れる前に画面の上のほうへシルバーホークを移動させるようにすれば、大丈夫だろう。ただし、そのときも、用心のために連射の手を休めないように。

⇧この辺はまだ序の口だ。ガシガシ倒してガシガシ進もう

今度は4種連続

さあ、ここがこのゾーンの最大の難所だ。山と山の間にメツヒが配置されているので倒しにくいし、上に逃げてもザコキャラのまちぶせにあい、やっとぬけてもノウコの厳しい攻撃が待ち構えているといった感じだ。

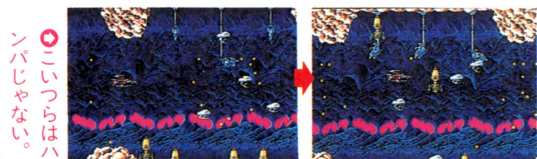
が、しかし、メツヒのミサイルは山でかわせるので、山に隠れつつミサイルの切れ目を狙って、メツヒをボムで確実にたおし、後に出てくるノウコに備えよう。ノウコは一度画面前方に引き寄せて、前に出てきた所をすかさず、後ろにまわりこんで倒そう。

⬆この辺りがふんばりどころだ。ここを抜ければボスが待っている。

ボス マイホームダディ

こいつは、名前に似合わずハデな攻撃でシルバーホークを悩ませる。まず、貝の頭からは通称『伊福部レーザー』と呼ばれる誘導レーザーを吐き、下部からは砲弾をばらまく。この砲弾の着弾点から上がる火柱に当たってもダメージを受ける。

この難関はどうやって!

このゾーン一番の山場だろう。ここが越えられれば、このゾーンはクリアしたといっても過言ではない。

ここは、ワ・ガセハ4台の、ジツミ2台、それに空中物が2種類と、まさにありったけ出てきたという感じ。今までのパターンで、連射を怠らないように。

⬅こいつらはハンパじゃない。

⬅少しは手加減してくれぇい!

ボス ファッティグラトン

このボスは、業務用にも登場しているから、おなじみの敵だね。基本的には、業務用と同じ攻撃パターンで、口から子ピラニアを吐き、途中で分裂して4発の弾になる。これさえ見切ればむずかしい敵ではない。

▶はシルバーホークを表す

ZONE I

都市地帯

上下の障害物となっているパイプの突起が長く、必然的にシルバーホークの移動範囲もこれまでのゾーンより狭くなっている。敵キャラもイヤラシイ攻撃をしかけてくるものが増えるので、心して対処しないとヒドイめにあうだろう。

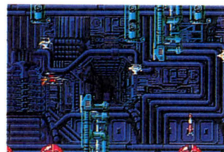
飛行キャラ
デリドマイト×4
サイクリン×5

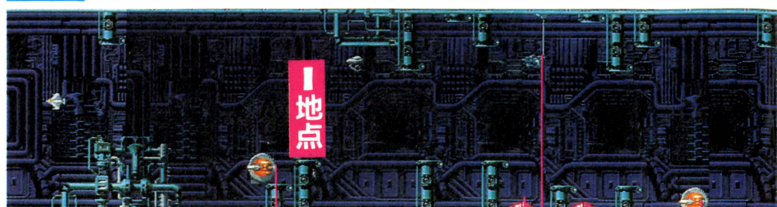
I地点

固定キャラ
ニータササ
ジツミ
メツヒ×2

ココがポイント!

メツヒ、ニータササ、ジツミなど地上に配置されている敵キャラをどう攻略するかが問題だ。地形そのものも複雑なために、シルバーホークをどこに移動させておけば良いのかの判断力も必要となってくる。

飛行キャラには難敵はいないが、地上からの攻撃ばかり注意していると、ウッカリ体当たりを受けてしまうことも考えられるので、気を引き締めて臨むようにしたい。

⬆コイツをどう処理するかにかかっている

⬆自機をうまく操作しながら突き進もう

確実に破壊して進むようにしよう

地上にいる敵をそのままやり過ごすと、攻撃を受けてやられてしまうケースが多い。このニータササもそのひとつ。手前に大きな障害物がないので、攻撃はし易いが、メツヒを倒しそこねていると、あとで恐いことになる。

⬆ボムが当たる位置にシルバーホークを移動させて確実に撃破すべし!

ZONE J

海底基地

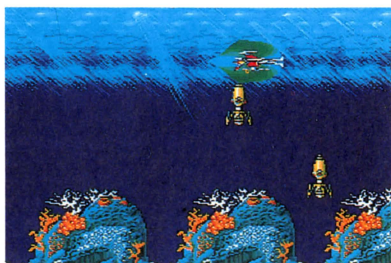
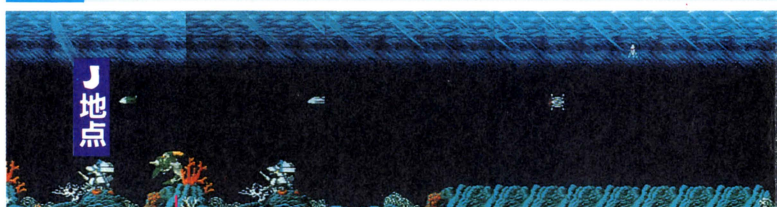
画面だけを見ると、トロピカルムードにあふれ、のんびりくつろげそうな雰囲気を感じるが、もちろんここも、ダライアス。情け容赦ない敵の攻めが待っている。とくに、ここのボスはこれまでのゾーンの中ではおそらく最強だろう。

飛行キャラ
スレイド×4
カイン
サイクリン×5

J地点

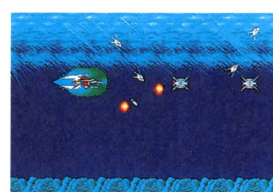
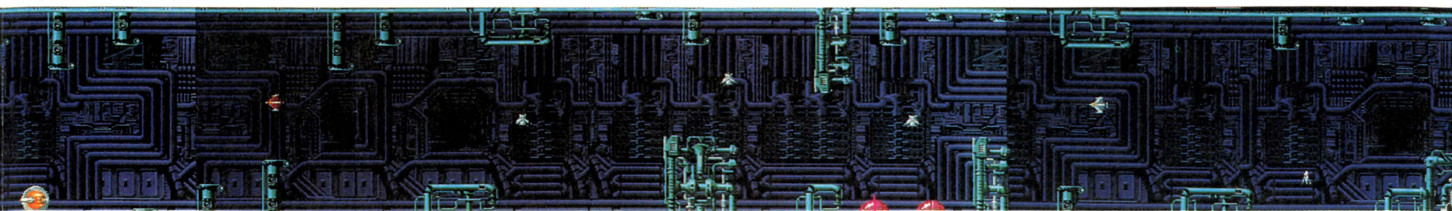
固定キャラ
ノウコ

ココがポイント!

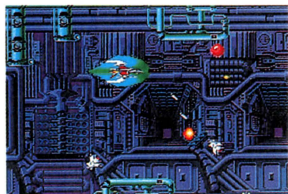
なんといっても、ワ・ガセハが恐ろしい。出現場所を知らないで近づくと、アッという間にシルバーホークが破壊されてしまう。しかし、潜んでいるポイントを覚えて、上方にいれば回避できる。単純なミスがないように心がけてボス攻略に全力をそそごう。

⬆無理して破壊しなくてもなんとかやられずに済む

スレイドとサイクリンが同時に出現

後ろからサイクリンが、蛇行しながら飛んでくる最中に、突然スレイドが下から出てくる。ここでは、スレイドが飛び出してくるポイントを正確に把握しておいて、事前にシルバーホークを上の方へ配置するようにすれば、ミスすることなく通過することができるだろう。

⬆スレイドは比較的ゆっくりやって来る

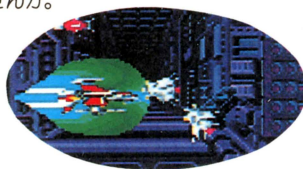
⬆スレイドには細心の注意が必要だ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。

アスターゼ×7
ロロキン×7 ❷❸
アスターゼ×7
アスターゼ×7
サイクリン×5
ロロキン×7
ササ×2
メツヒ×2

ユニットを取れ！

ここに出現するロロキンは、赤のユニットを持っている。攻撃は最大の防御なり。というわけで、敵キャラを破壊する能力をパワーアップさせておくと、このあとのゾーンの攻略が容易になる。

○必ず倒してユニットを取るようにしよう

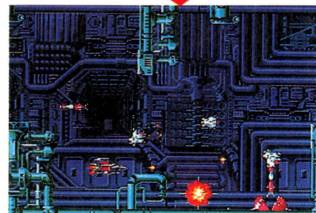
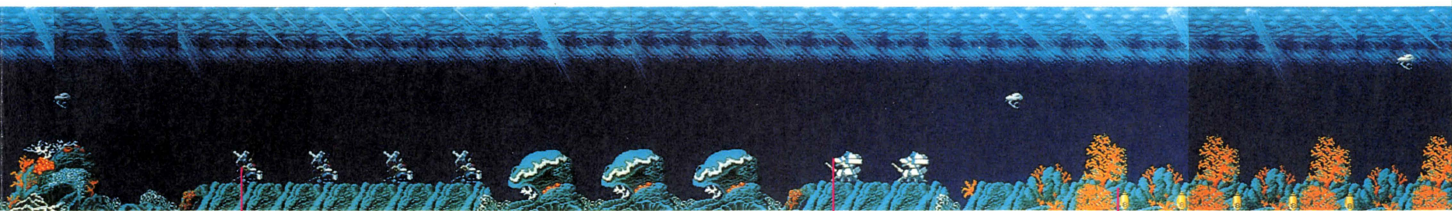
メヅヒが出るぞ

仲良く並んだ2台のメヅヒ。ご承知のとおり大変面倒なホーミングミサイルを発射するのでございます。しかも、すぐ手前にはこれまた厄介なジヅミがぶら下がっているではありませんか。

ここは、基本どおりに前方のほうから一台一台順番に壊して行くのが良いでしょう。そして、出現場所を覚えておくのも、これまた基本中の基本であると申し上げておきましょう。

○ホーミングミサイルは大変厄介

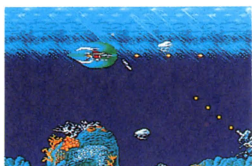
○上手に避けて対処するように

○確実に消し去っておく

○しっかり狙いを定めて撃つ

デリドマイト×4
サイクリン×5
デリドマイト×4
ウカサ×4
ラムーシニ×2
ワ・ガセハ×5

ウカサの4台連続攻撃

通常の弾を、まるでレーザーのごとく連ねて発射するウカサ。この場所では、狭い範囲に4台も並んでいる。平坦な地形に配備されているので、破壊することはそれほど難しくもないだろう。

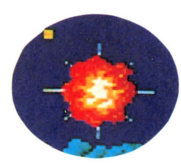
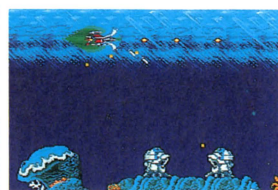
ちょっぴりスリルを味わいたいのならば、破壊せずに弾の間をスリ抜けてみるのも、これまた一興かもしれない。

○先手必勝がポイント

○連続で出す弾に注意しなければ

○こんなこともタマにはいいかも

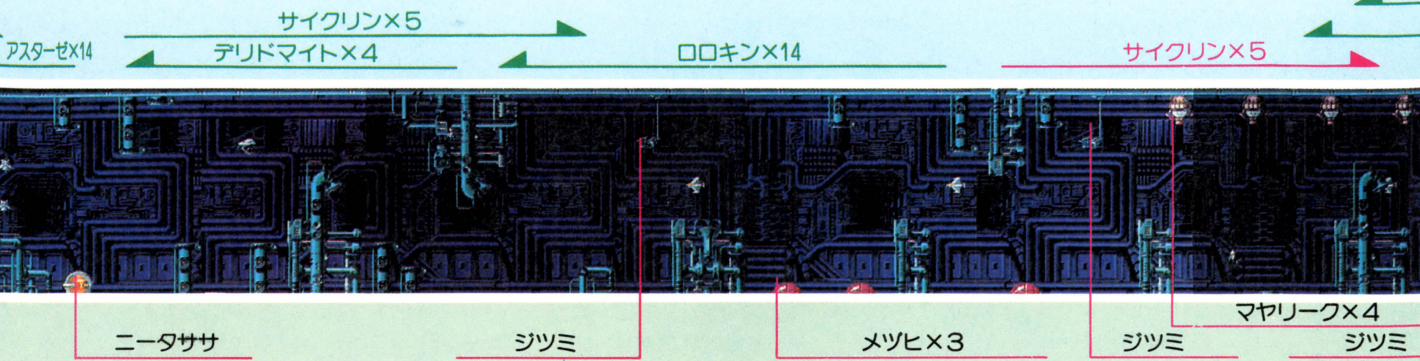
通過せずに破壊しておくべし

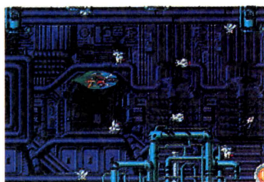
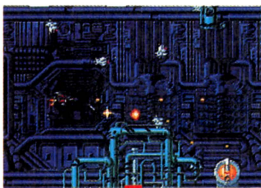
ここは、それほど難しいところではない。ただ、気をゆるめると危ないこともある。といった程度だ。この次にくるデリドマイトにも注意を払っておけば万全。ワ・ガセハの連続攻撃が始まる前の静けさといったようなところだ。

○甘くみると痛いめにあってしまう

○破壊してしまえ！

※敵キャラ出現パターン：—1〜3周目。—2、3周目。—3周目。
※ユニット出現パターン：❶〜❸の数字は周回数、色は種類（赤＝対空攻撃、緑＝対地攻撃、青＝防御）を示す。

サイクリン×5
アスターゼ×14
デリドマイト×4
ロロキン×14
サイクリン×5

ニータササ
ジツミ
メツヒ×3
マヤリーク×4
ジツミ
ジツミ

上下にはアスターゼ

上下それぞれ7機ずつ、合計14機のアスターゼが出現する。上のヤツはミサイルやレーザーで、下のヤツはボムで攻撃できるような位置にいれば両方同時に破壊できる。

⬆キチンと破壊すれば…

⬆後の展開も大変楽になる

⬆なかなか激しい

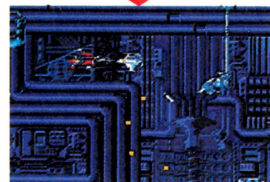
難敵ジツミ登場

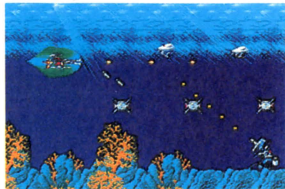
ジツミは上下左右に首を振りながら弾を発射する。天井にはり付いているので、単なるボムだと直接攻撃することが難しい。ツインボムになっていれば割と楽に倒せるが、通常のボムのときは、ジツミが向こう側に首を振った瞬間を見計らって、素早く近づき攻撃することにしよう。むやみやたら近づくと、バラまかれた弾の餌食になってしまうので注意しなければならない。サイクリンやロロキンにも気をつけよう。

⬆首を振りながら弾を吐く

⬆キチンと対処しなければならない

サイクリン×5
デリドマイト×4 ❷
デリドマイト×4
デリドマイト×4
スレイド×4
スレイド×4 ❶❸

ワ・ガセハ×4
ウカサ×4
ワ・ガセハ×5

敵は3種類

デリドマイト、スレイド、ウカサの攻撃を受ける地点だ。スレイドの出現ポイントが最大のカギなので、スレイド対策に重点をおいて、攻略パターンを作ろう。

⬆しっかり集中して闘うようにしよう

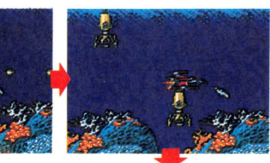
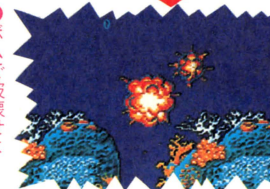
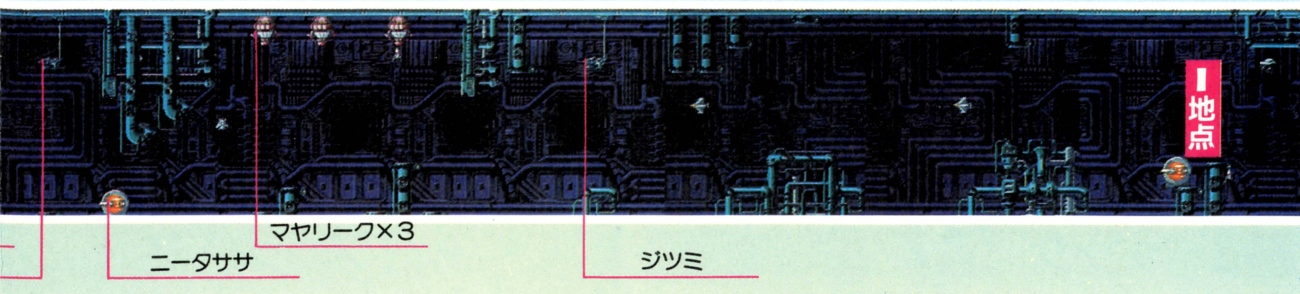
ワ・ガセハにワッと驚く

マップでは見えるようにしているが、実際には障害物の裏にワ・ガセハが隠れている。これでもか、という感じで鬼のようにビュンビュン連続して飛んでくる。

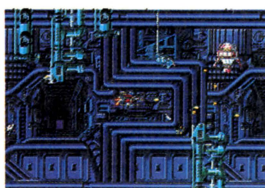
⬆真上に来ると突然飛び出して来て

⬆シルバーホークに突進してくる

⬆ワ・ガセハに注意

⬆ボムで破壊せよ

⬆体当たりはイタい

アスターゼ×7
ロロキン×7
サイクリン×5
ロロキン×14 ❷
I地点
マヤリーク×3
ニータササ
ジツミ

ジツミとマヤリーク

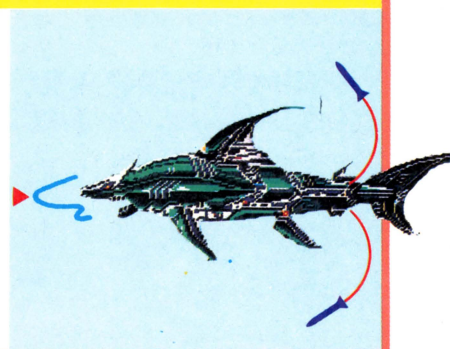
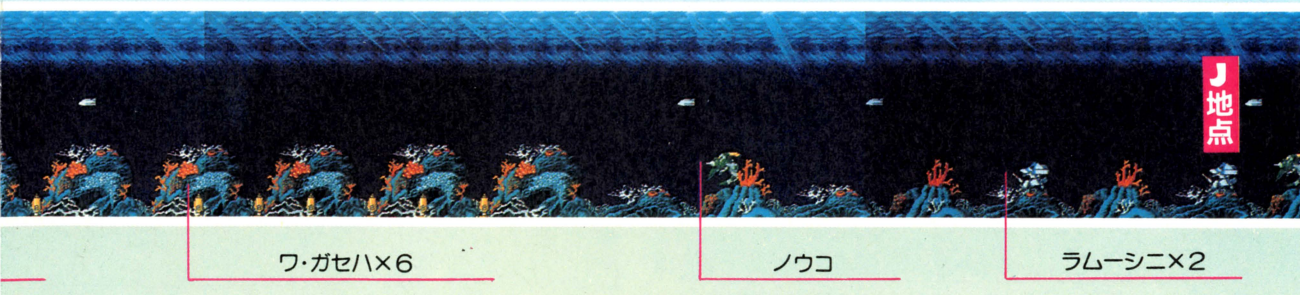
マヤリークは先手を打てば難なく倒せる敵だが、ここでは、それを守るようにジツミが配置されている。ジツミを破壊することに手間取っているとマヤリークの爆風にあう。

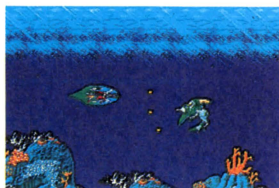
⬆シマッタ!

⬅できるだけ早く破壊しよう

⬅爆風に巻き込まれないように

ボス ガードサベージ

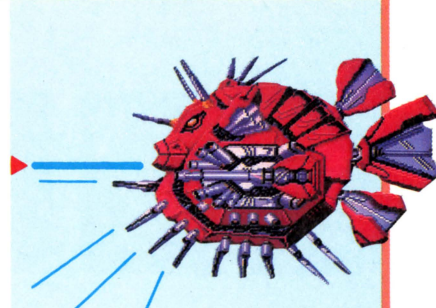
基本的には、前後に高速移動して体当たりしようとしてくる。こいつの後方にまわり込んでも、尻尾からは2発のホーミング弾を放つので甘くはない。頭は頭でトラのような形をしたビームで攻撃してくる。

カイン ❷
カイン ❶
カイン ❶
J地点
ワ・ガセハ×6
ノウコ
ラムーシニ×2

しつこいノウコは早めに倒せ

破壊しないと、まるで背後霊のようについてくるノウコは、ダライアス厄介者番付No. 1かもしれない。耐久力もそこそこあるので、出現したら、即破壊することが鉄則だ。

⬆しつこくついて来るのだ

⬆必ず破壊しなければならない

ボス スチールスピン

これは、その名の通りハリの先をレーザー砲台と化した敵。前方の4本のハリからは細いレーザーを、脇腹の砲台からは太いレーザーを発射する。これだけのレーザーを、上下移動しながら発射するので、根性でかわす。

ZONE K

海底基地

さて、本当に海底基地らしいきれいなグラフィックが広がっているが、敵の攻撃の方はきれいどころか、そんな余裕を持ってゲームをしていたらたちどころにシルバーホークが海のもくずと消える。

このゾーンの特徴は、地上物が少なめになっていてそれを補うように空中物がたくさん出てくる。ユニットを持っているキャラも少なくないので必ず取ろう。

飛行キャラ
フォルムx4❶
ロロキンx7❶❷

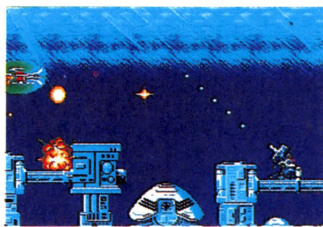
K地点

固定キャラ
ウカサx2

ココがポイント!

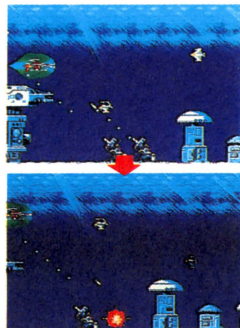
このゾーンKのポイントといえば、やっぱりアーケード版になかったウカサがいるということだろう。アーケード版をやった人なら違いがわかるだろうが、基地の上にウカサがいるのだ。

はっきりいってこいつらがけっこういやらしいところに配置されていて、アーケード版をやったことのある人でも、それなりに苦労するだろう。そいつらへの対応がカギだ。

⬆こいつがにっくきウカサだ。異常なほどの弾を出す

⬆ウカサの攻撃ってものすごくきびしいんだよね。こんなのぬけられるのかなぁ

ウカサの影

2台寄り添って出てくるウカサ。はっきりいってこいつらはやっかいだ。これだけ間隔を詰めて出てこられると弾のあいだを抜けることも出来ないし、通り抜けようとしても、ちょうど進めないタイミングで弾を撃ってくるのでそれはほとんど不可能に近いと言えるだろう。こいつらにはボムで対応するか、間を見計らって基地すれすれに下に降りてミサイルで撃とう。

⬇こんな攻撃しないでよ

⬆きびしすぎるぞう

ZONE L

都市地帯

はっきりいって、このゾーンは空中キャラおよび、地上キャラ共にまんべんなく、大量に出てくる。

しかも、もうひとつの敵、壁がある。敵本体や、弾を避けたために壁に激突して死ぬことはしょっちゅうある。

これを避けるには何度もやりこんで、自分のパターンを作るしかない。この記事を参考にしてくれ！

飛行キャラ
クロドライド

L地点

固定キャラ
タボクx2
ウカサx4

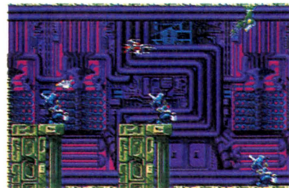
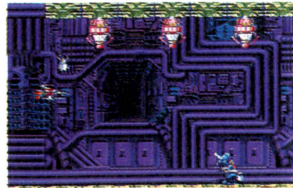
ココがポイント!

ここのゾーンのポイントといっても、ここまでくると全体的に非常に難しくなってくるのだが、強いてあげるとすれば、やはりタボクとラハーオのいる進路がジグザグになっているところだろう。

しかし、このゾーンは、本当に気の抜くことのできる場所が少なく緊張の連続だ。その理由は、言うまでもなくタボクの存在にある。

随所に配置されたタボクは常にシルバーホークの行く手を阻む。このゾーンの攻略はやはりタボクに始まり、タボクに終わる、だ。

⬆なんとか抜けないとなぁ

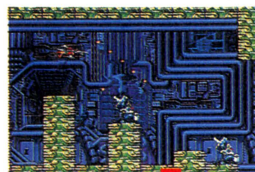
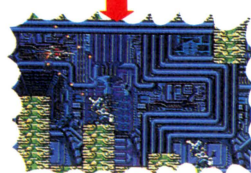
⬆イッチョウがんがんいくかぁ

嵐の様な攻撃

上下分離地帯をぬけるといきなり4機ものウカサが待ち構えている。写真でみると、それなりに間が開いていて弾の間をすりぬけることもできそうだが、高低の差があるので、実際はシルバーホークの半分ぐらいの間隔しかない。

⬆ここはこのゾーンの山といってもいい

⬆うまくボムを使って切り抜けよう

※マップ内のアルファベットは同一地点です。

フォルム×4
プラーボ×4
プラーボ×4
ロロキン×7❸
ソイド×6❸

シイラシ×3
ラムマイ×4
シイラシ

3台のシイラシ

小さい基地を間に挟み3台きれいに並んで出てくる。こいつらは画面一杯に弾をまきちらしてくれるのだ。前から後ろから情け容赦なくバラバラばらまいてくれるのだが、ここを抜けるにはその数多くの弾をくぐりぬけつつも、ボムで狙って撃破しなければならない。はっきりいってつらいぞ！

○180度に弾を出すシイラシ

○ここを無理に強引に抜けて…

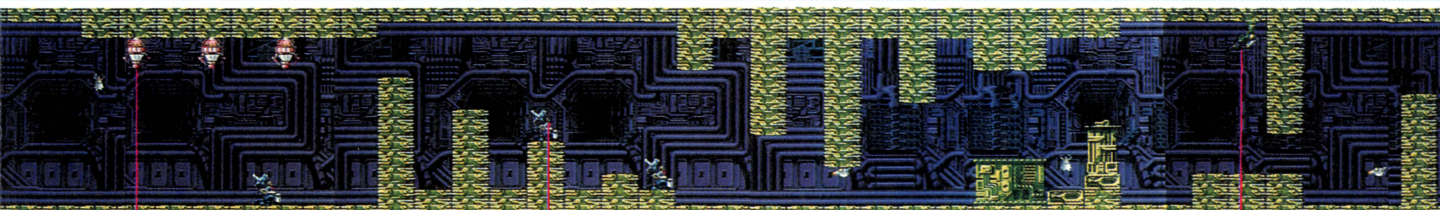
○こんな感じに攻撃してしまうのだ

ラムマイとソイド

このラムマイというキャラも、ほとんど画面全体に弾をまきちらしてくれる。しかも、さっきのシイラシの場合は空中物がプラーボだったので、それなりに対応はできるが、ここではこの後は非常に固いソイドが6機も出てくるので、早めにこいつらを倒しておかないと後でハマることになるだろう。

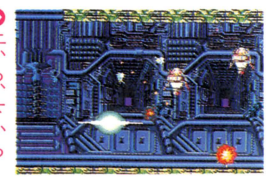
○このラムマイと、ソイドの攻撃は……

○すっげーきびしいかんべんしてよう

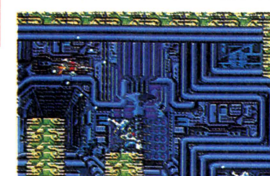
プラーボ×4
クロム
プラーボ×4❷

マヤリーク×3
ウカサ×2
タボク

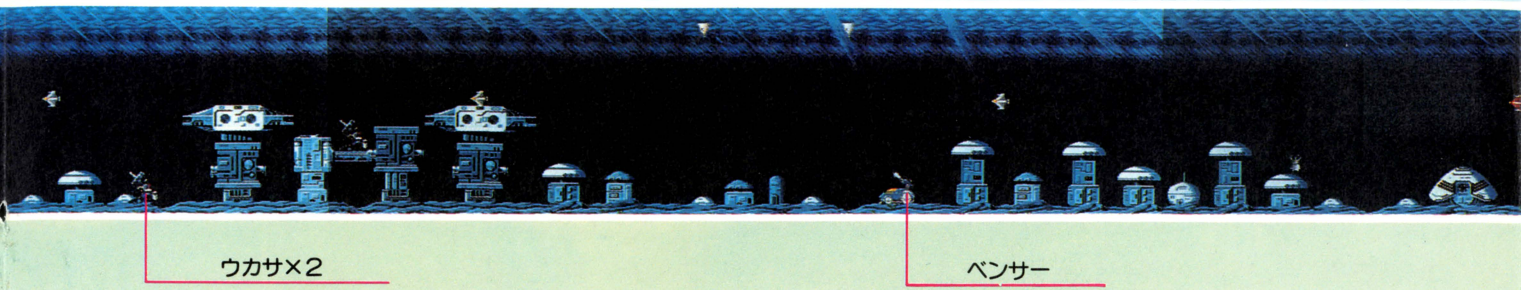
マヤリークに要注意

ここの攻撃は極悪のひとことと。上からはマヤリークが行く手に立ちふさがるし、下からはウカサの情け容赦ないまさに鬼のような攻撃。ここはもう度胸一発、一番下まで下りてウカサを撃退、その後になにもいなくなったところを一気に通りすぎる。これしかない！ぐずぐずしているとマヤリークに潰されてしまうし、直接当たらなくても、爆風に触れるだけでダメージを受けてしまうので注意が必要だ。

○私が爆炎野郎の…マヤリークでーす

○上から、下からきびしいーっ

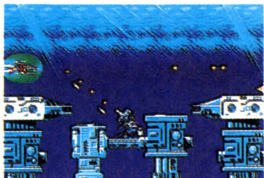
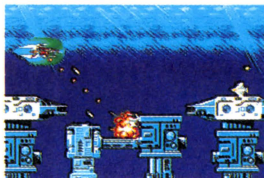
ウカサの2段攻撃

ここにはこのゾーンの典型的な敵の攻撃パターンがある。狭い道の出口にウカサやマヤリーク、そしてクロムなどの手強い地上キャラが配置されているというパターンだ。ここはウカサが段違いに配置されていて、ウカサの弾をかわすのが不可能なばかりか、ボムでやっつけようとすると、シルバーホークの軌道上に弾を撃ってくるというどうにもならない非常に難しい地点だ。ここは弾の切れ目を見計らってすかさずボムで撃破、それしかないだろう。一瞬の操作ミスが死につながるぞ！

○そうやって2段で来られると困るんだよねえ

※敵キャラ出現パターン：―1〜3周目。―2、3周目。―3周目。
※ユニット出現パターン：❶〜❸の数字は周回数、色は種類（赤＝対空攻撃、緑＝対地攻撃、青＝防御）を示す。

ロロキン×7 ❷
フォルム×4
ロロキン×7
フォルム×4
ロロキン×7
ブラーボ×4 ❷
ウカサ×2
ベンサー

基地の上のウカサ

このポイントに出てくるウカサが、例のアーケード版には出てこないやつだ。基地の上に乗っているので、注意しないと至近距離から狙い撃ちされてしまう。注意しよう。

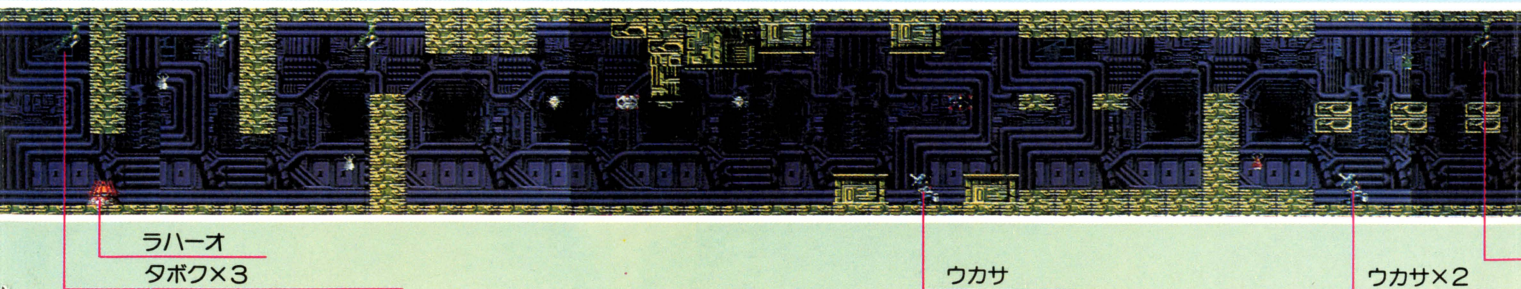
⇧PCオリジナルの基地の上のウカサだ

⇧かなり近い所にいるんだよね。ウカサ

⇧弾の間をぬってボムで対応しよう

ちょっと中休み？

この場所は、最初に出現するベンサーと最後にいるベンサーさえきちんと処理をすれば、なんていうことはない場所だ。

が、逆にいうと、そこで必ず破壊しないと常にベンサーのミサイルをよけながら戦わなければならないので、中休みどころかシルバーホークがやられてしまうことにもなる。

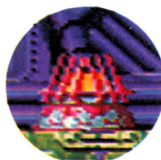
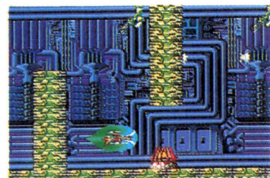
このにっくきベンサーを破壊するには、横座標にシルバーホークを合わせ、ホーミングミサイルが飛んできたら上によけ、また下がって攻撃するというパターンで行こう。

⇧こんなふうに、敵は全然出てこない。ここでひと休みできるぞ

フェナ ❶
フェナ ❷
ブラーボ×4 ❸
ブラーボ×4
ブラーボ×4
セトア×4 ❶
セトア×4 ❸
ブラーボ×4 ❸
ラハーオ
タボク×3
ウカサ
ウカサ×2

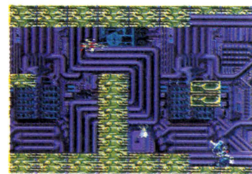
活路を切り開け

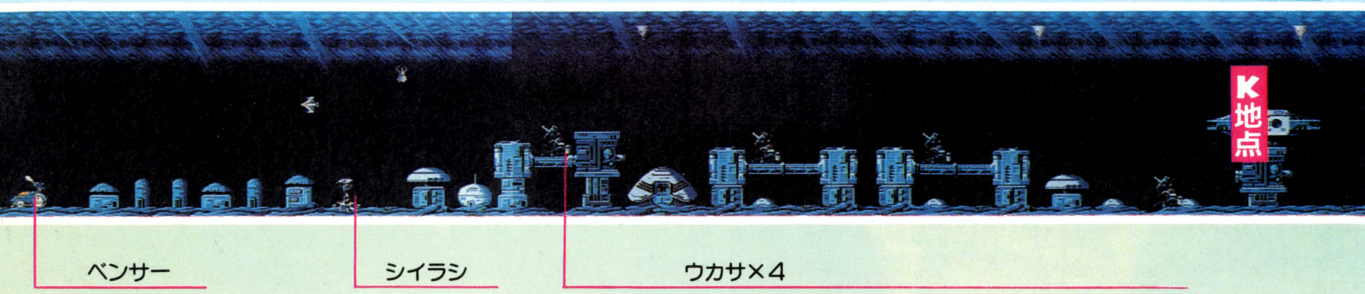
ここの攻略としては、まず入り口のタボクを倒し、素早く下におり、連射で攻撃してラハーオを破壊。そのときブラーボが来るが、画面の一番下でやり過ごし、タボクの弾をかわし、浮上する。

⇧バリアを張っているラハーオだ

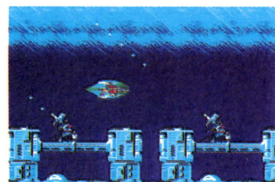
⇧ここんとこは、早く通り抜けた方が…

⇧とにかく一方を撃破しろ！

ここは下にいこう

ちょっと、ここは強引だが、なるべく下に進むことをおすすめする。確かにウカサの攻撃はきびしいし、ブラーボも待っている。

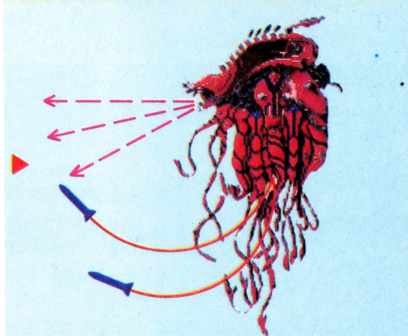
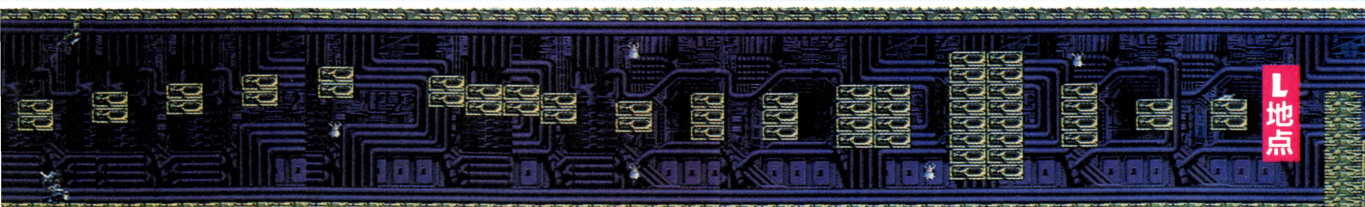
だが、そのリスクを背負ってまでも下に進むことができれば、そのさきにはパワーアップユニットが待っている。ここでユニットを取れるかどうかで、この後の展開がぜんぜんちがってくる。ここは何とか下にまわるコツをつかみたい。コツというのは練習を積むしかない！

⇧ここを下に行けるようになれば……

⇧あとで楽になることうけあいだ

3連続ウカサ

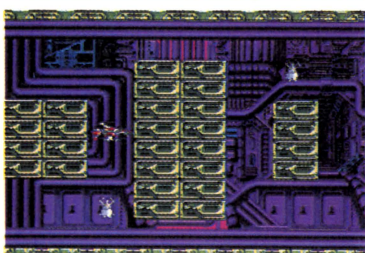
やはり、このゾーン最大の難所はここだろう。この3つの連続するウカサに対応出来るようなら、このゾーンをクリアできるだけの実力は持っているはずだ。といってもやはりこの上を通り抜けるのはシルバーホークとウカサとの距離を考えても不可能だし、やはりここは確実にボムで破壊しつつ進むほかないだろう。ここにはフォルムムもでてくるし、撃ち逃しは命取りだ。

◯ふつう、基地の上から来るかねえ……

◯しかし本当にやめてほしいなあ

ボス ハードマウルスク

このクラゲは、足の付け根から2発のホーミング弾を放つ。口からは3発の弾を吐く。ホーミング弾は、シルバーホークの弾で破壊できるので、足の部分を集中攻撃し、落としてしまう。口から吐く弾を避けるのはそれほどむずかしくはない。

一発芸でユニットをもぎとれ

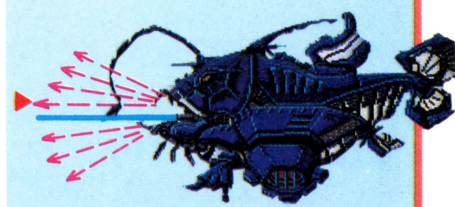
上に行かずに、上手く下に来れたらそこにはブラーボがユニットを持って飛んで来る。それをすかさず倒す。ここからが一発芸の見せどころだ。すかさず上に移ろう。言葉で言うのは簡単だが、実際やるのはむずかしい。

うまくいったキミにはユニットが待っているぞ!

◯ここをサクッと上に行けるとユニットを取ることが出来る

ボス アローイランタン

アンコウのちょうちんはダテではなかった。

これが光ると、シルバーボールを呼び寄せてしまうのだ。呼び寄せたシルバーボールを噛み砕いては破片を7方向に飛ばすし、口からは太いレーザーを吐いて攻撃してくる。

ZONE M

バンアレンベルト

真っ暗な宇宙空間を背景に、荒涼とした惑星の上空を進んで行くゾーンMはバンアレンベルト。時々空に浮かんで流れて行く巨大惑星は神秘的な雰囲気さえ持っている。このゾーンの最後に登場するエビの形をしたボスキャラクタのタフスプリングは、業務用『ダライアスII』にも出てこないこのゲームだけのキャラクター。

飛行キャラ

M地点

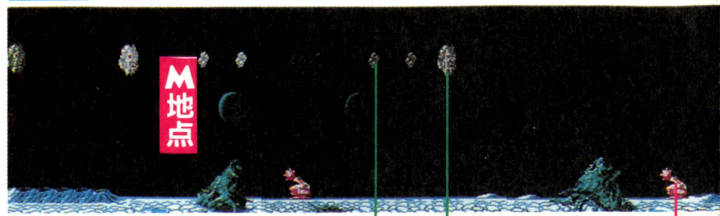
固定キャラ

カナタ
ワガターキ×2
カオミート

ココがポイント!

ここではカナタとワガターキとカオミートの3種類しか敵は出てこない。カナタとワガターキは画面の右から左へ高速で飛びさって行くので、ぶつからないように気をつけなければならないだろう。とくにカナタはシルバーホークの弾が当たると2つのワガターキに分裂してしまうため注意が必要となる。カオミートはそれほど恐い相手ではないとはいえ確実に破壊していったほうがよい。

荒涼とした大地と宇宙空間に静かに浮かんでいる巨大惑星の姿が非常に印象的なゾーン

比較的楽なゾーンではあるのだがやはり油断をしては命がいくらあっても足りない

岩の後ろのカオミート

このゾーンでは唯一の地上キャラクタであるカオミート。コイツが発射してくる弾はゆらゆらとゆれながら上にあがってくるだけなので、それほど怖くはない。しかし、高速で突っ込んでくる空中キャラクタをさけるのにじゃまになるのでできるだけ破壊しておきたい。このゾーンのカオミートは岩の後ろにいるため接近しないとボムを当てにくいが、ボムは自機を前進させながら撃てば遠くまでとぶのでそれを利用して破壊しよう。

ボムを上手に前方へ飛ばせ

よし、うまく破壊できたぞ

ZONE N

宇宙洞窟

ゾーンNは宇宙洞窟面で、鍾乳洞のなかをシルバーホークは進んで行く。ゲームも後半戦に突入ということで敵の攻撃もかなり厳しいものとなってきている。気をぬくことは許されないだろう。このゾーンのボスキャラクタはイメージイラストでも一番目立っていて、すっかりおなじみとなったミノカサゴのハイパースティングだ。

飛行キャラ

ロロキン×7

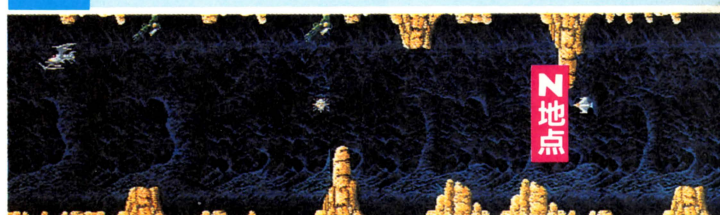
N地点

固定キャラ

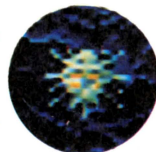
ココがポイント!

タバシ地帯では多数の敵が同時に攻撃を仕かけてくる。この場所では、常に次はどの敵キャラクタが出現するのか把握しておいたほうがよい。また、地形も入り組んでいるので確実に逃げ道を確保しておくべきである。

このゾーンに登場する空中キャラクタの中でもフェナとホルムはとくに嫌な存在。地上キャラクタでは、タボクとマヤリークが怖い。しかし、だからといって逃げていると追い詰められてしまうので、できるだけ積極的に攻撃しよう。

このゾーンは敵の多さと地形の複雑さで難易度が高くなっている

フェナに注意

突然テレポートしてきて弾を撃ってくるフェナは嫌な敵だ。コイツのばらまく弾でアームをはがされないように注意しなければならない。

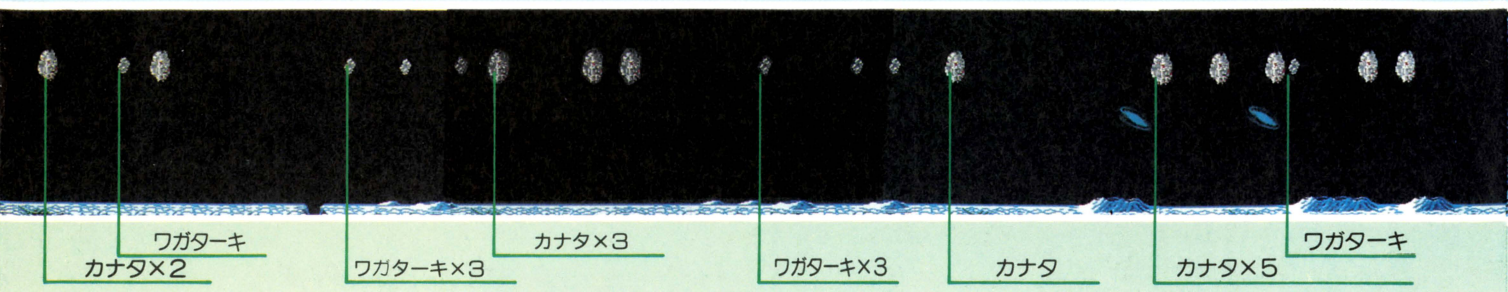
マップ上のフェナがあらわれる地点をおぼえ、あらわれたらすぐに始末してしまおう。

テレポート攻撃する嫌なヤツ

フェナはいきなりテレポートしてくる

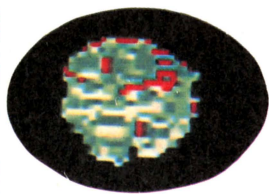
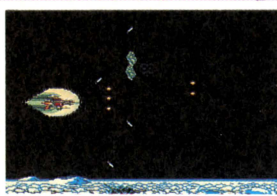
弾をばらまかれる前に倒してしまえ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。

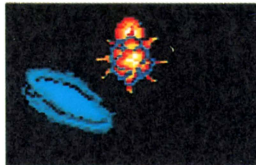
ワガターキ
カナタ×2
ワガターキ×3
カナタ×3
ワガターキ×3
カナタ
カナタ×5
ワガターキ

カタナが恐い

カナタという敵は弾が当たるとワガターキ2つに分裂してしまう嫌なヤツだ。やっつけたと思っても決して油断しないほうが身のためだろう。

2つのワガターキになってしまった

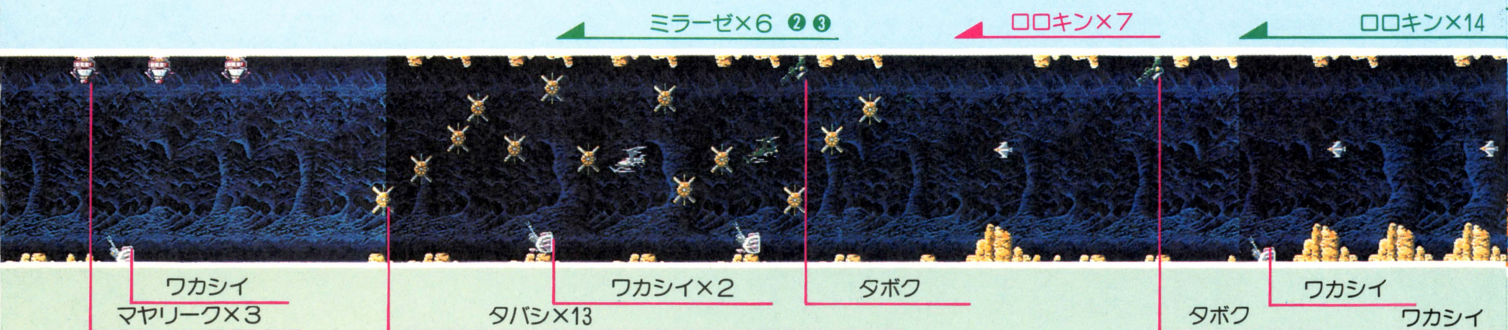
弾を当てると2つに分裂するキャラクタ

やられてしまうよ。分裂されるのは怖いな

気をぬくな

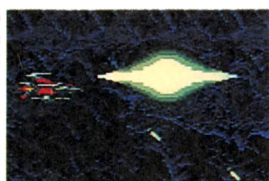
このゾーンは空中キャラクタが高速で飛んでくるだけなので、つい、気もゆるみラフなプレイをしがちになる。しかし、ここでやられてしまうとなかなかパワーアップできないばかりか復活するのは難しく、ここまで来た苦労が水の泡となってしまう。たとえ強力にパワーアップしていたとしても、最後まで気をぬかず集中して確実にクリアをめざそう。

ここまできて死んでしまうとは…。悲しすぎるよ

簡単な面とはいえ弱い装備ではクリアはつらい

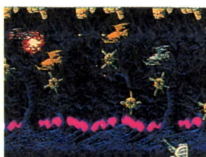
ミラーゼ×6 ❷❸
ロロキン×7
ロロキン×14

ワカシイ
マヤリーク×3
ワカシイ×2
タバシ×13
タボク
タボク
ワカシイ
ワカシイ

マヤリークの爆風はキケン

マヤリークは普段は天井にくっついていて、シルバーホークが近づくとゆっくりと落ちてくる。そして爆発するのだが、爆発したときの爆風には当たり判定があるのだ。マヤリークが自爆するまえに破壊してしまえばよいのだが、コイツはかなり固いのだ。連射に自信のない人は爆発する前に逃げよう。

爆発している間は危険。近寄るな

爆発する前にできれば破壊しよう

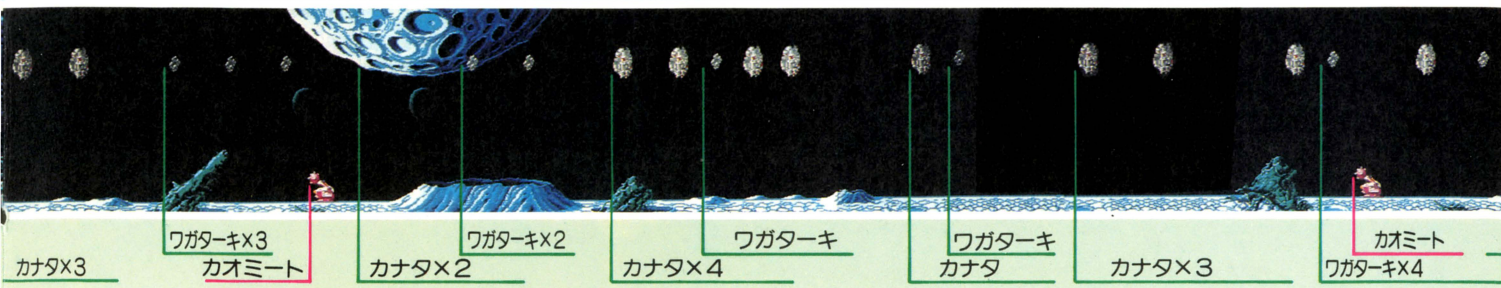
敵の猛攻をくぐりぬけろ

ここではタバシが浮かんでいる中を空中からはミラーゼ、地上からはワカシイ、タボクが攻撃してくる。ミラーゼはパワーアップユニットをもっているが危険なので無理にとりに行かないほうがよいだろう。よけに専念しろ。

攻撃が非常に激しい地帯に突入してゆく

連射で敵を倒しながら相手の攻撃もかわす

腕に自信のある人はラーゼを倒しに行こう

※敵キャラ出現パターン：—1～3周目。—2、3周目。—3周目。
※ユニット出現パターン：❶～❸の数字は周回数、色は種類（赤＝対空攻撃、緑＝対地攻撃、青＝防御）を示す。

カナタ×3
ワガターキ×3
カオミート
カナタ×2
ワガターキ×2
カナタ×4
ワガターキ
ワガターキ
カナタ
カナタ×3
カオミート
ワガターキ×4

巨大惑星は意外とクセモノ

暗黒の宇宙空間にぽっかりと浮かびあがる巨大惑星。その神秘的な姿にみとれていてはいけない。きれいなバラにはとげがあるという言葉の通り、コイツは結構クセモノ的存在なのだ。ただの背景に描かれたモノではなく、しっかりと障害物のひとつとなっている。しかも、裏側にかくれていたワガターキなどが突然飛び出してくる。ここではとくに慎重にプレイしよう。

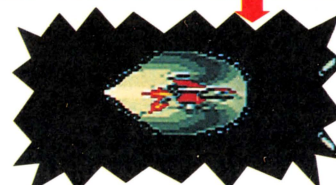
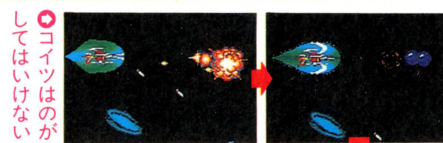
⇧巨大惑星の陰から突然敵が飛んでくる

⇧巨大惑星だって障害物の一つである

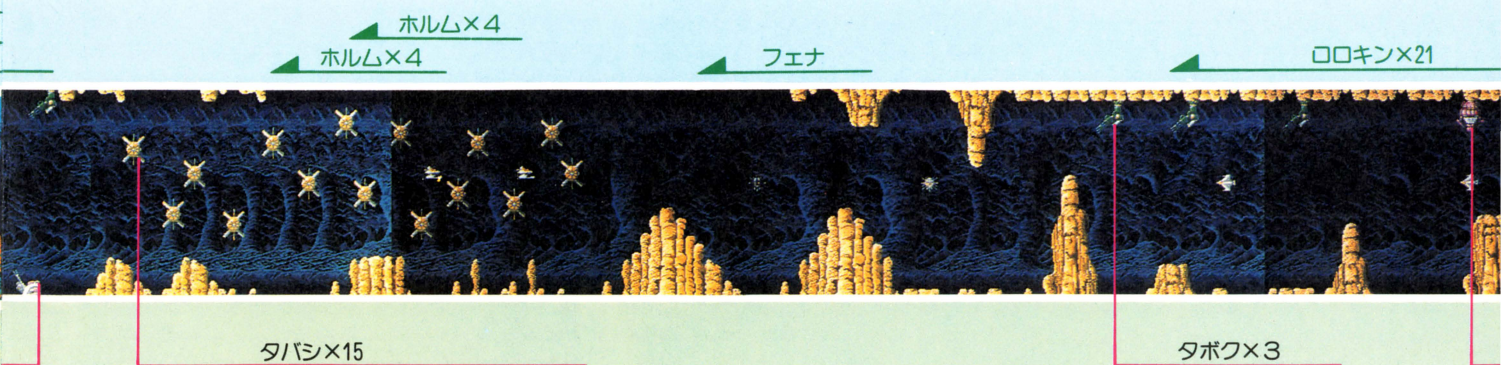
パワーアップユニットはのがすな

このゾーンではあまりパワーアップユニットをもった敵は出てこないので、パワーアップユニットを持った敵は逃すことなく倒して行きたい。

敵は高速飛行しているので出現地点をおぼえないと逃してしまう。上のマップを参考にユニットをもった敵は出現即破壊で確実にパワーアップしよう。

⇧コイツはのがしてはいけない

⇧ユニットが2つとれるぞ

⇧この調子でどんどんパワーアップしよう

ホルム×4
ホルム×4
フェナ
ロロキン×21
タバシ×15
タボク×3

タバシがじゃまだ

またもやタバシの登場だ。この場所は、地上キャラクタはでてこないが、上からホルムがいきなり降ってくるので注意しよう。

しかし、ホルムをよけるにしても上下にゆらゆらとゆれるタバシがじゃまな存在である。タバシは固いキャラクタだけれども、できるだけ破壊してホルムをよけられるだけの空間を確保するようにしよう。

⇧道をふさぐかのようにして浮いている

⇧敵キャラクタなのだがほとんど障害物

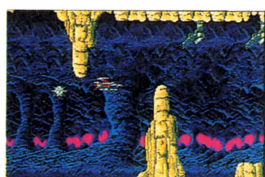
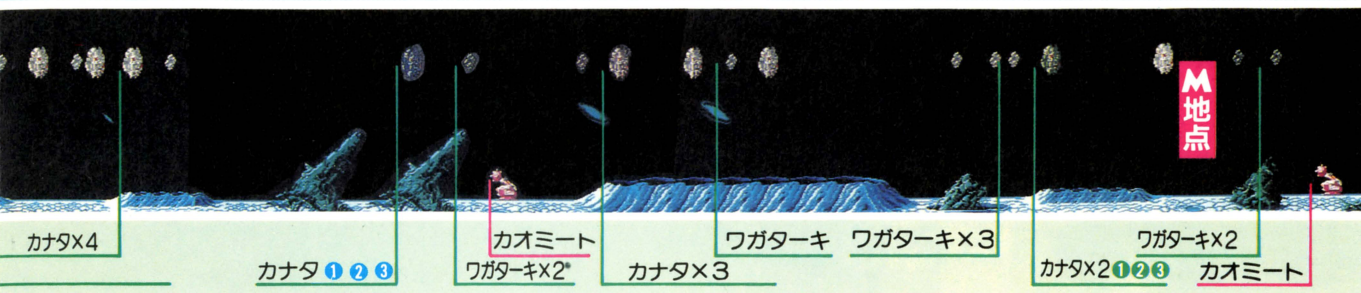
⇧ホルムを避けるときにジャマになる

狭い通路に激しい攻撃

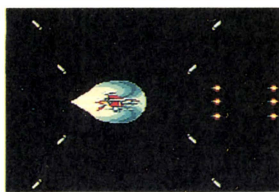
ここでは上下から鍾乳石がせりだしていて、せまい通路をジグザグとぬうようにして進んで行かなくてはならない。しかし、そんな場所でもタボクは待ちかまえ容赦なく弾をうってくる。ボムがツインボム以上になっていればよいのだが、普通のボムの場合だとつらいかもしれない。

⇧避け場がない。どうすればいいのだ

⇧かわすテクニックが要求されてくる

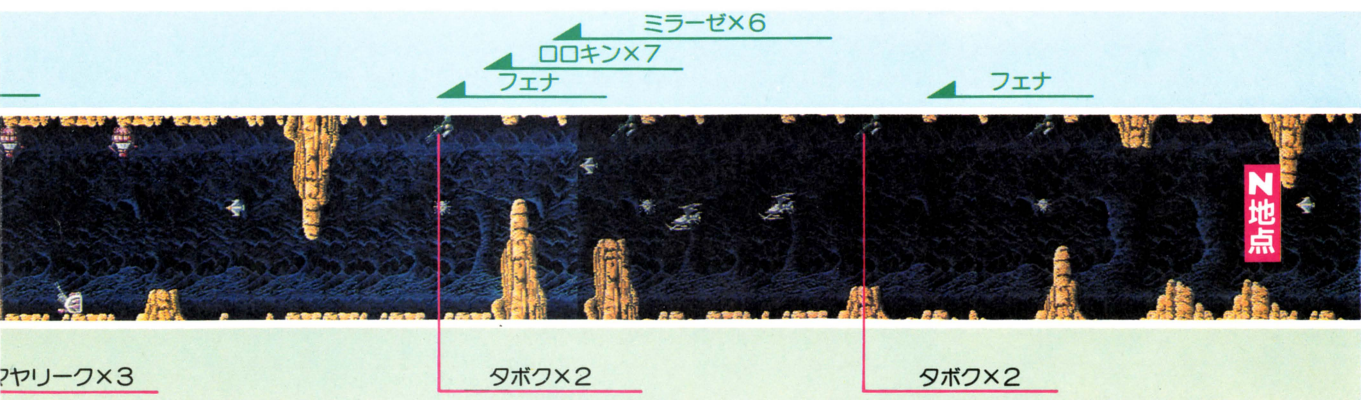
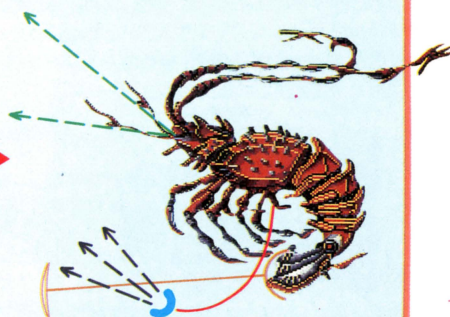
カナタ×4
カナタ❶❷❸
カオミート
ワガターキ×2*
カナタ×3
ワガターキ
ワガターキ×3
M地点
ワガターキ×2
カナタ×2❶❷❸
カオミート

ボスにそなえて

ゲームも後半戦に入り、ボスキャラクタもおそろしく強いヤツラばかりになってきている。もちろんこのゾーンのボスキャラクタも例外ではないのだ。そんな連中と対等にわたりあうためには、確実なパワーアップとにかく死なないようにすることだ。ユニットをもったカナタは、2つのユニットをもったワガターキになる。ボスにそなえてユニットをとりまくれ。

⬆ここでやられてはボスと戦うのはキツイ

⬆武器はできるだけ強力にしてしまおう

ボス タフスプリング

タフスプリングは、尻尾からワイドビームを飛ばしてくるが、これはあまり怖くない。怖いのは、お腹から出す子エビで、地上を移動しつつ3方向に破裂する。口からも2方向弾を発射するので、子エビに気をつけつつ口の弱点を狙うのは至難。

ミラーゼ×6
ロロキン×7
フェナ
フェナ
N地点
ヤリーク×3
タボク×2
タボク×2

攻撃を避けるときも気をつけろ

ミラーゼはやっつけると破片を飛び散らすのでしまつにおえない。

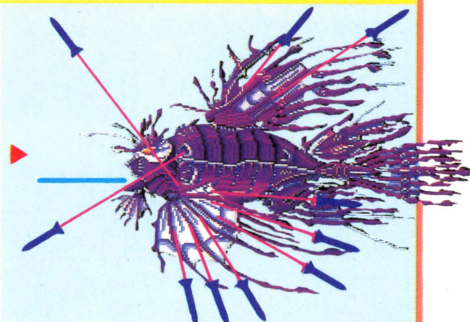
このゾーンのように岩などの障害物の多いところでミラーゼに来られると、破片が飛んで来たときにあわてて障害物にぶつかり自滅してしまうことがよくある。

つまらないミスはしないよう気をつけなければ。

⬆敵の弾を避けたつもりで岩にぶつかってしまっては泣くに泣けないというもの

ボス ハイパースティング

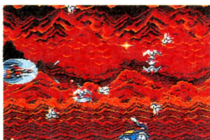
さすがにハデな外見を持つこのボスは、攻撃もハデ。全身から10発のホーミング弾を放つし、口からはレーザーも吐く。ひたすらホーミング弾発射口を破壊しつつ、口の中の砲台を攻撃しなければならない。

ZONE 0

山岳地帯

赤い背景がなんとも異様な山岳地帯のゾーンだ。シルバーホークの移動可能範囲は広いが、セトアを中心とした敵の攻めが激しく、それなりのウデがないと攻略は難しいだろう。ボスは業務用でもおなじみのキーンベイオネット。

ココがポイント!

この辺のゾーンをクリアするためには、やはりある程度パワーアップしていないとキツイ。面倒なセトアが容赦なく攻めて来るのだが、自機の攻撃装備が初期状態の単発ミサイルだと、倒しきれずに避けるしか手がないようになってしまう。そして、トモマヤ、ベンサー、ラワガスといった敵にも注意が必要だ。ほかには、飛行キャラのアスターゼがあちこちで大量に登場する。

↑十分にパワーアップしておくことが大事

↑ここの攻撃の厳しさはハンパじゃない

飛行キャラ
アスターゼ×7
アスターゼ×7
ブラーボ×4
チオナミド×8
アスターゼ×7
チオナミド×8

O地点

固定キャラ
トモマヤ×2

トモマヤは徹底的に消せ

このゾーンにはトモマヤがあちこちに点在している。いくらスーパーアームを装備してても、トモマヤのレーザーに当たってしまうと一発で裸にされてしまうことがあるので、絶対に当たらないように注意したい。画面前方から出現したら、アスターゼなどの飛行キャラに注意しながら、慎重に狙いを定めて破壊するようにしよう。レーザーは1方向にしか発射されないので、その軌道に気をつければ、案外あっさり壊すことができると思う。ここの地形なら、地上スレスレに飛んでいれば、ミサイルで狙うこともできるが下からくるアスターゼには注意。

↑レーザーに要注意!

→確実に破壊するようにしよう

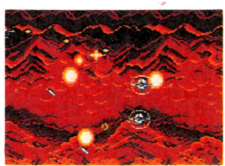
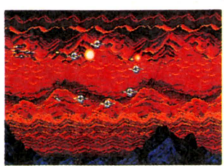
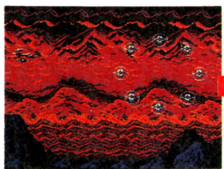
→先手を打て!

飛行キャラ
チオナミド×8
チオナミド×8
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
セトア×4
セトア×4

ア

固定キャラ
ベンサー×2
カオミート

チオナミド対処法

8機で丸く編隊を組んで飛行してくるチオナミド。左まわりに回転しながらけっこう高速で飛んでくる。一点に集中して連射していれば割と楽に一掃できるので、コツをつかめば簡単だ。ただし、ほかの敵に注意を向けていると、やられてしまうこともあるので、バカにできない。

↑はじめに出て来たヤツを倒しても、次の編隊がやって来るので注意が必要だ

この場所は覚えておこう

この場所は、セトアとアスターゼに加えてホーミングミサイルを武器とするベンサーまで出現してくる。セトアの体当たりに注意しながら、ベンサーは、登場と同時に倒すようにしたい。上のほうでやり過ごすこともできるが、ある程度パターンを作っておかないと苦しい場所だ。

↑ヒジョーにキビシイ攻撃を受ける

※マップ内のアルファベットは同一地点です。

アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
ブラーボ×4
セトア×8❶
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7

㋐へ続く

ラワガス×4
ラワガス×2
カオミート×2
トモマヤ×2

イヤなセトアがやって来る

このゾーンを難関にした張本人セトア。上下に大きくバウンドしながら迫ってくるうえに、断続的に弾を撃ってくる。耐久力が高いので、ミサイルのレベルが低いと1機ぐらい破壊するのがやっとだ。とにかく押しつぶされないように、避けることに専念したほうがいいかもしれない。撃破したい場合は、バウンドの上か下の頂点で連射すれば、少しは楽に倒すことができるだろう。下にいるよりも、上にいたほうが、体当たりされずにすむので、慣れないうちは上に移動しよう。

⬆コイツさえいなければ…

⬅連射でがんばれば倒せないこともない

⬅イケナイ！ぶつかるぞ

このカオミートは早めに倒すこと

カオミートは、単独ならば楽勝の相手だが、この場所では、セトアやアスターゼが同時に出現してくる。飛行キャラに集中できるように、先に倒してしまうことが必要だろう。

⬆先に倒してしまっておいたほうがあとの対策も楽になる

アスターゼ×7
アスターゼ×7
ブラーボ×4
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
アスターゼ×7
ブラーボ×4❶

⭕地点

トモマヤ×2
ラワガス×3
トモマヤ

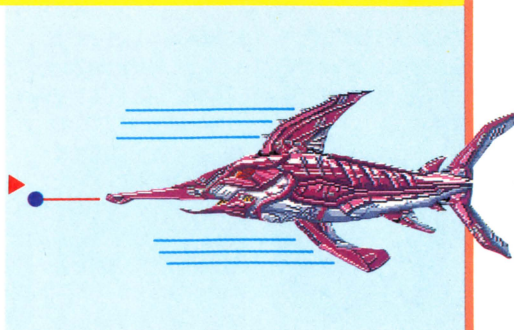
微妙な操作が必要だ

ラワガスは、直接弾を撃ったりはしないので、それほど恐ろしい敵ではないのだが、大きめのキャラなので、ついほかの敵からの攻撃をウッカリ見逃してしまうこともある。画面内に現れたら、連射で攻撃しておいて、下のほうに降りてからその上を抜けて行けばいいだろう。耐久力があるので、無理に破壊しようとしないほうがいいかもしれない。

⬅上手く敵をかわすことも大切だ

⬅間をぬうようにして進んで行く

ボス　キーンベイオネット

こいつも、業務用に登場していたボス。基本攻撃パターンはやはり業務用と同じで、上下のヒレから大量のレーザーを同時発射してくる。さらに口からは太いファイヤー弾をも発射するので、とにかく上のヒレを破壊して逃げ場をつくる。

※敵キャラ出現パターン：―1～3周目。―2、3周目。―3周目。
※ユニット出現パターン：❶～❸の数字は周回数、色は種類（赤＝対空攻撃、緑＝対地攻撃、青＝防御）を示す。

ダライアスの開発は、なぜ遅れたのか？

さて、いよいよ今度こそ本当に、ダライアスの発売目途が立った。しかも、Huカード版にも26体すべてのボスキャラが登場することがほぼ決定したようだ。詳しいスペック表を右に掲載したから、よく確かめておこう。

実はこのダライアスの制作は、発売にこぎつくまでに2年もの月日を費やしているのである。はたしてどんな経過が発売を遅らせていたのだろうか？

Huカード容量による制約

開発者たちを悩ませた最大の問題は、Huカードの容量の問題だった。ダライアスの膨大なグラフィックデータは、４メガビットというHuカードの限界容量では処理しきれなかったのである。このため、いくつかのボスキャラを割愛し、なんとか4メガで収める方向が決まっていた。しかし、4メガを越えるHuカード実現によってこれはみごとにくつがえされることになる。

●４メガを越えるHuカードソフトの第１弾は、SG版の『大魔界村』なのである

2重スクロールへのこだわり

ダライアスの、2重スクロールを実現するためには、大量のスプライトを１枚の背景画面にあてなければならなかった。今でこそスーパーグラフィックスなる背景画面を2枚持った機種が存在するが、当時このようなハードの存在は予想していなかった。もとより、開発者は、従来のPCエンジンで実現することにこだわっていたのである。これが、開発の遅れの一要因となった。

●手前の岩は、スプライトで作成されているのだ

●特に都市地帯の２重スクロールは困難を極めた

けっきょく26体完全再現

構想から既に１年半、開発者はここで業務用そのままのダライアスを発売しても、ただ移植したという事実だけしか残らないことに行き当たる。PCエンジン版ダライアスになんらかの付加価値を求めた開発者の前に示された答えは、全26ゾーン分のボスすべてを再現するというものだった。

●まったく未知の攻撃をしてくるボスたち

●これはきれいなエンゼルフィッシュだが…

'90年1月発売決定!!
これはウソではない…と思う

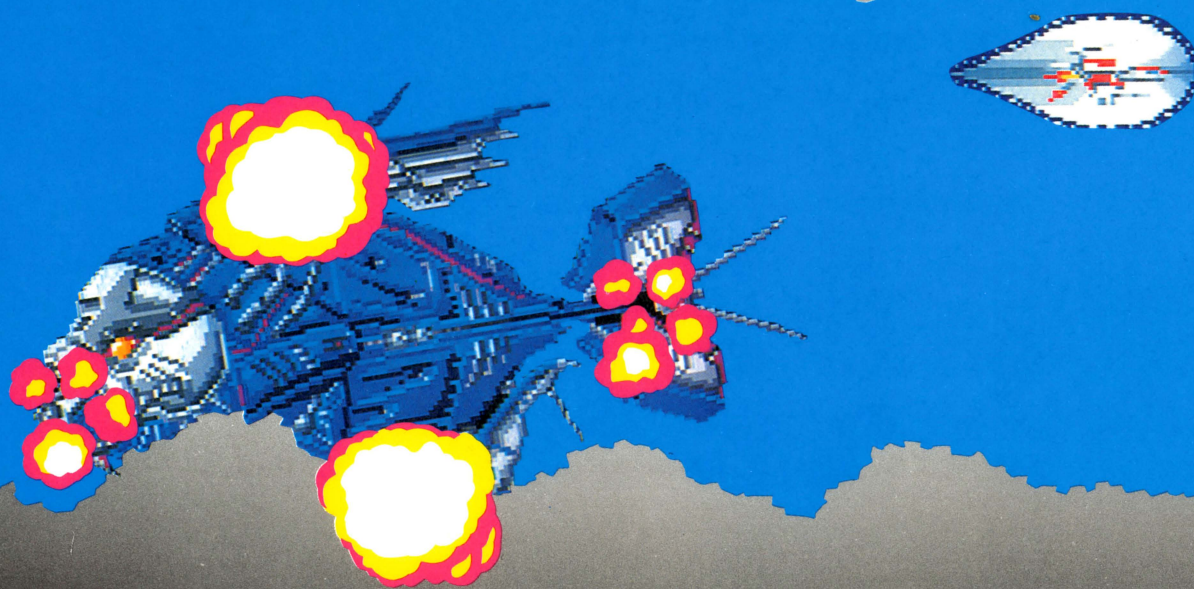
ダライアス総合スペック表

名称	スーパーダライアス CD-ROM版	スーパーダライアス Huカード版	ダライアス業務用
ボス	26体		11体
エンディング	4＋α？	1＋α？	5
画面数	1		3
プレイヤー数	1		1〜2
音声	業務用をサンプリング、ドルビーサラウンド	PCエンジン内蔵音源オリジナル	タイトーZUNTATA制作、ボディソニック
メディア	CD-ROM	6Mビット予定	ゲームセンター
価格	6800円	8000円前後？	1ゲーム200〜10円

2年にわたるダライアス年表

'88年2月	このころから、ダライアス制作の企画持ち上がる。
5月	タイトーと契約成立。 CD-ROMとの2メディア化もこのとき既に決定していた。
6月	開発開始。業務用基盤から、マップデータやボスキャラのデータを引き出す。イベント向けの3画面版も計画する。
9月	当初予定していたデモンストレーション用3画面版の制作を断念。オリジナルPCエンジン版の開発に専念する。
11月	4メガでは、どうしても全エリア全キャラが入らないことに気付く。Huカード版からイカとタコを削る決心をする。 PCエンジンFAN創刊。
'89年1月	本誌2月号のカミングスーンでダライアスを紹介。 （PCエンジン版の写真は出ず、紹介写真は業務用のみ）
2月	本誌3月号にて6ページのスクープ記事掲載。 （PCエンジン版のボスキャラ、ザコキャラを初公開。この号は、なんと表紙もダライアス）
3月	2重スクロールを実現するには、4メガでは不足であることが発覚。Huカード版からカメを削ることにする。 本誌4月号にて、巻頭4ページ記事掲載。（PCエンジン版の背景写真を公開し、読者のダライアス熱を煽る）
4月	2重スクロールに費やすスプライトの数の問題で、2人同時プレイを断念。 PCエンジン版のBGM完成。
5月	いくらボスキャラを落としても、4メガには納まらないことが発覚。開発は暗礁に乗り上がるが、Huカードに４メガを超えるROMの搭載の見通しが立つ。 本誌6月号のNECアベニュー特集中で5ページを掲載。 （この号は表紙もダライアス。PCエンジン版のBGMを収録したソノシートが付録）
6月	とりあえず、CD-ROM版を先に制作することにする。 CD-ROM開発システムを立ち上げる。
7月	CD-ROM版の見通しが立つ。 発売の目途も立つが、これだけ長い時間をかけながら、業務用そのままのダライアスを出してもよいだろうかと考え始める。
8月	このままじゃいけない／と思い立ち、業務用の開発当初に企画されていた26体すべてのボスキャラを復刻しようと決断する。 全26体すべてのボスキャラのカラーイラストを入手。 本誌9月号で、巻頭6ページ記事掲載。 （移植作業の紆余曲折物語が語られる）
10月	ボスキャラのグラフィックすべて完成。
11月	ザコキャラの出現パターンを調整。制作終盤を迎える。
12月	マスタープログラム完成。 本誌1月号にて22ページの新作スペシャル。 （26体全ボスキャラ公開。A〜Fゾーンのマップを公開）
'90年1月	CD-ROM版発売予定。 本誌2月号にて、22ページの攻略記事を掲載。 （マップG〜Oまでの９ゾーン公開）
2月	本誌3月号にて、ゾーンP〜Zを公開予定。
春？	Huカード版発売？

次号はいよいよ

ファイナルゾーンへ突入‼

TO BE CONTINUED IN NEXT ZONE.

好評発売中!!

SHOW撃波

震えるゲーム革命

「24の指令」

すべての任務を君は完璧に遂行できるか!!

レッドアラートの驚異はミッション(指令)をプレーヤーに課すことにある。一本道をひたすら進む、パワー勝負のアクションゲームになれている諸君の健闘を期待する。ミッションは3タイプ。十分に把握して、スケールの大きな本格的コンバットアクションを体験せよ!!

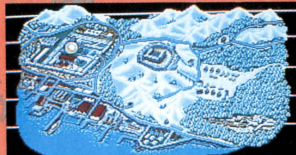
Aタイプ

青色マーカー点燈

STAGE 1
パーティー会場を突破し、
武器庫へと向かえ。

一定方向に進み、ひたすら敵を倒せ!! 倒せ!! 最後にボスキャラが現われる。こいつを倒すとクリアだ。

Bタイプ

黄色マーカー点燈

STAGE 2
基地内全ての捕虜を救出し
大統領を捜し出せ。

一定条件を満たさなければボスキャラは倒せない。たとえば「指令場所に爆弾をしかけろ」「捕虜を全員解放せよ」など任務はきびしい。

Cタイプ

赤色マーカー点燈

STAGE 1 収容所に潜
り込み、ロバートからカタト
大佐の情報を聞き出せ。

隠密行動で進め。マシンガンやアーマライトなど、ピストル以外の兵器を装備しているとたちまち敵の数が増え……。クリアできない!!

RED ALERT

レッドアラート

希望小売価格 6,780円(税別)

かつてないビジュアル重視のRPG その素晴しい世界をキミに送る!!

名作にふさわしい夢あふれる壮大なストーリー。アニメビデオ一本分に匹敵する20分もの長さを、他を寄せつけないクオリティの高さで描き出す見事なビジュアルシーン。CD-ROMのパワーをフル活用した想像を絶するゲーム内容。感動を一生あたためておきたい、完成度の高い自信作!!

コズミック・ファンタジー

・冒険少年ユウ・

希望小売価格 6,780円(税別)

株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT

ROM²版で過激にデビュー!

3月発売予定

その全貌は来月、発表!!

魔物の襲撃により両親を失った主人公。父の意志を継ぎ騎士になるため旅に出たが、ソロンの村に故郷の温もりを感じた彼はそこに留まり村を守ろうと決心する。そして数年、人間と魔物が共存する平穏な日々が続いたが、またしても危機が!謎のディガの騎士団がソロンの村を破壊してしまったのだ!怒りに震える主人公はディガ打倒を決意する。ディガを追跡するうちに、マハーヴィーラという魔法使いが浮かび上がった。彼は禁断の教典「デスブリンガー」を開いてしまう……。その影には邪神の姿が!主人公の運命は?平和な日々は再び戻ってくるのか!?

リアル3D、RPG

DEATH BRINGER

デスブリンガー THE KNIGHT OF DARKNESS

企画・制作/㈱日本テレネット
㈱講談社経営総合研究所

CD·ROM² 価格未定

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-288-1157(毎週 月、木、土・15～16時)

Renovation…それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

PC Engine

パアーッといこうかア

ROM KARA OKE VOL.5

ついに登場!! ロムロムカラオケ第5弾。
これが日本一の無責任ソフトだ!!

キミは、この裏モードに耐えられるか!?

ROM² KARAOKE VOL.5

◎冗談音楽編◎

- スーダラ節
- 無責任一代男
- さいざんす・マンボ
- 元祖・IEKI吐くまで
- 埼玉オリンピック音頭
- ウンジャラゲ
- 正気のサタデーナイト
- イエローサブマリン音頭

(収録予定曲)

◎近日発売◎

VOL.1-女の子アイドル編　VOL.3-男の子ロック編
VOL.2-お父さん演歌編　VOL.4-女の子ロック編

◎好評発売中◎

ロムロムカラオケVOL.5お買い上げの方に
CDボックスプレゼント!

NEC NECアベニュー株式会社　映像事業部
〒102 東京都千代田区麴町2-14-2 麴町NKビル TEL:03-265-6111 FAX:03-265-6117

PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト

ただのシミュレーションゲームではない。RPG的要素をふんだんに取り入れた新展開方式。ヒット作「ガイアの紋章」の続編でありながら、前作のシナリオ形式から連続したひとつのストーリーとして進行し、構成も新バージョンに生まれ変わって登場。戦闘シーンも迫力あるダイナミックなアニメーション表現へ。さらに新兵器生産のタイミングが戦局を大きく変える(!?)ランダムイベントを採用。これでゲーム進行は誰にも予測できない…。

1月26日発売
5,800円(税別)

ガイフレーム

〈SF FANTASY SIMULATION/3メガ〉

賀正

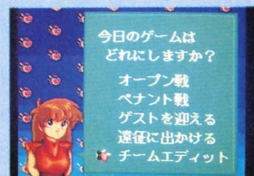
これからも夢いっぱいのゲームをおとどけします。
今年もよろしくおねがいいたします。　社員一同

ロムロムスタジアム

●好評発売中
●6,200円(税別)

試合の結果を左右するのが打率や防御率のデータだけなんて、古い古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、その選手たちがゲームに出場するたびに成長していくとしたら……。それだけでゲームは予断を許さない、筋書きのないスリリングな展開になることは間違いない。球団数は12。その他に自分だけのオリジナルチームを3チーム編成できるエディットモード機能もついている。さらに野球ゲームには珍しいイベントが、息づまるゲームに絶妙のタイミングで間を取ってくれたり、実戦に限りなく近い野球ゲーム、ロムロムスタジアムで今年の冬は熱くなる!!

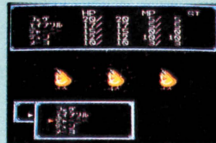
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト

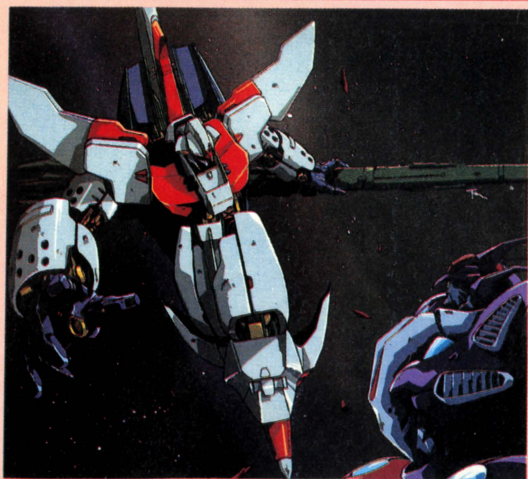
今日のゲームはどれにしますか?
オープン戦
ペナント戦
ゲストを迎える
遠征に出かける
チームエディット

ソル・ビアンカ

●2月下旬発売
●6,200円(税別)

〈SF ROLE PLAYING GAME〉

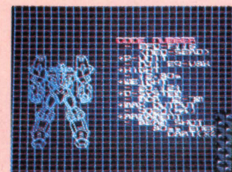
R・P・Gの原点は物語の厚みと重要性。このソル・ビアンカはCDROMの莫大な容量を活かし、4本のロングストーリーと各2本のショートストーリーの計8本を収めました。うち2本はキャラクターの行動でランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化。キャラクターのレベルも5種類の技能の中から好きなものを上昇させることのできる、マルチスキルシステムを導入。物語がさらに厚みを増して感動の嵐が君を包みこむ。

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
バックアップメモリ対応ソフト

続々発売!!迫力のメディアミックスラインアップ　完成度の高いソル・ビアンカのストーリーと世界観をより拡大する、驚くべきメディアミックス企画。さて君はゲームを先にすませるか、それとも……

■オリジナルアニメーションビデオ(3/21発売)　■レーザーディスク(4/4発売)　■CD(3/21発売)　■CDシングル(1/21発売)他

飛装騎兵 カイザード

〈SF SIMULATION〉
(3メガ)

異星からの侵略というSFストーリーの中、高機動人型兵器を搭載した新型戦艦の艦長として、最終戦闘まで10のシナリオを戦いぬく設定。個性豊かなキャラクターは、シナリオの戦闘を通じて成長し、その過程にはRPG的要素もタップリふくまれている。シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、全画面使用の戦闘シーンは迫力満点!宇宙の侵略者から地球を守ることができるのは、君しかいない!!

●2月23日発売●6,200円(税別)

バックアップメモリ対応ソフト

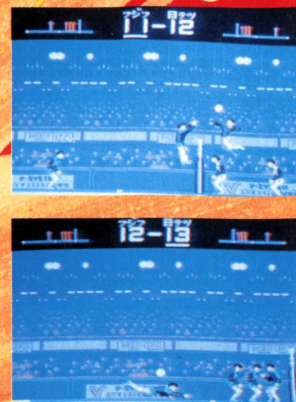
PC Engine

YOU-ING MASYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時〜18時

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト

ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL 075-211-0277

きみも、きょうからエースアタッカー。

簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめる。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。

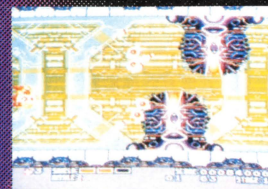
対戦プレー

SUPER Volley ball

スーパーバレーボール

PCエンジン用ソフト

近日発売予定
発売価格未定

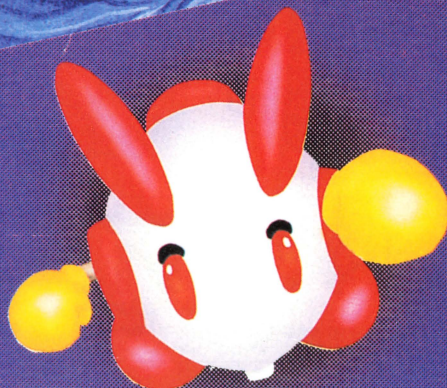
キャンペーン実施予定。
乞うご期待。

SPECIAL RABIO LEPUS

ラビオレプススペシャル

PCエンジン用ソフト

近日発売予定
発売価格未定

ビデオシステム

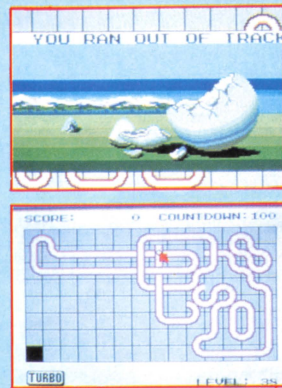
Enjoy Hudson

1990年 ハドソン新作情報!

美しいビジュアル、興奮のサウンド、そのおもしろさで他を圧倒するPCエンジンソフト群!'90年も話題のゲームが続々登場!!今のうちにしっかりチェックしておくよーに!!

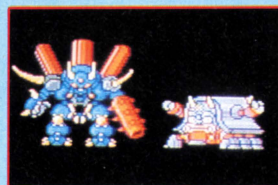
ブロディア

パズルゲームのニューフェイス登場! なんと全100面のステージ。パイプをつないでうまくボールを進めろ!

2月23日㈮発売
希望小売価格4,500円(税別)

© 1983 MANUEL CONSTANTINDIS HE SYSTEM VERSION © 1989 HUDSON SOFT LICENSED BY BRODERBUND JAPAN-CORPORATION

桃太郎伝説II

あの桃太郎伝説の新作ついに登場! さらにパワーアップしたギャグ。ファン待望のコミカルRPGだ!

来夏発売予定 価格未定

© 1990 HUDSON SOFT

桃太郎活劇

ギャグキャラ鬼軍団! ドハデな仙人の術! クリアのための新システムを採用したコミカルアクション。

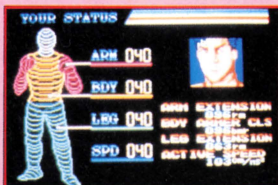
来春発売予定 価格未定

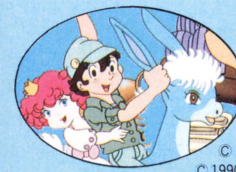
© 1990 HUDSON SOFT

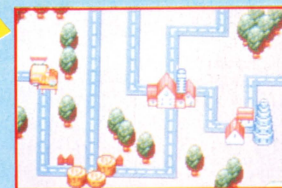
マニアックプロレス

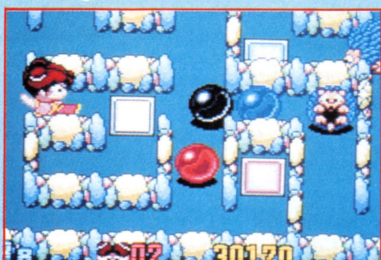
主人公を育てて悪の組織をぶっつぶせ!超アップのバトル画面。エキサイティングな解説。興奮のスポーツRPGだ!

発売日未定
価格未定

© 1990 HUDSON SOFT

青いブリンク

愛、友情、希望…テレビでおなじみの手塚アニメがファンタジーアクションになった!

来春発売予定
価格未定

© 1990 HUDSON SOFT
© 1990 手塚プロダクション
© 1990 NHK / NHKエンタープライズ © 1990 鎌倉スーパーステーション

ビーボール

4つのボールをたくみにあやつって敵をたおし、プレートにのせろ!知恵と勇気のアクションパズルだ!

来春発売予定 価格未定

© 1990 HUDSON SOFT

キミはもう手に入れたか!

バッテリーバックアップシステム
天の声2
希望小売価格 2,600円(税別)

JOY TAP 3 (ジョイタップスリー)
希望小売価格 1,890円(税別)

PC Engine

画面写真は開発中につき変更になる場合があります。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

もういくつ

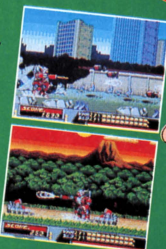
Hu Card

虎への道

誘拐された子供達を助けるために敵地に乗り込み龍王を倒せるか、若き武術の達人“李王”。上下左右スクロールによる痛快アクション・カンフー・ゲーム。

'90年2月発売予定

ヴェイグス

2321年、人類をおそった正体不明の敵。この危機を救えるのは“戦術格闘機ヴェイグス”だけだ。多重スクロールの採用によるスーパー・リアル・バトル・アクション・ゲーム。

'90年3月発売予定

キング・オブ・カジノ

カジノでプレイされている代表的な5種類のゲーム、スロットマシーン、ポーカー、ルーレット、キノ、ブラックジャックがそれぞれの設定のもとに楽しめる、ちょっとアダルトな雰囲気のしゃれたゲーム。

'90年3月発売予定

暗黒伝説

勇士ゴーガンがジャグウ教の魔王を倒してから30年、平和に暮らしていた国に再びジャグウ教の暗雲が立ちこめた。父ゴーガンをなくした王子セリウスの復讐の戦いが今始まる。おどろおどろしいグラフィックで展開する難易度100%のアクション・ゲーム。

'90年春発売予定

寝ると・・・

CD ROM²

最新恐竜図解大辞典 マジカル・サウルス・ツアー(仮)

イラスト、写真、アニメーション、音によるCD−ROMでしか表現できない最も新しく世界最大の恐竜百科辞典。

'90年3月発売予定

ROM²カラオケ Vol.1-5

ふんだんに使用した楽しいグラフィックにパーティーゲームまでついたカラオケの決定版。

'90年初頭発売予定

- Vol.1「すてきにスタンダード」いとしのエリー、ダンディライオン他全10曲
- Vol.2「なっとくアイドル」パラダイス銀河、17才他全10曲
- Vol.3「やっぱしバンド」Marionette、リゾ・ラバ他全10曲
- Vol.4「ちょいとおとな?」とんぼ、シングル・アゲイン他全10曲
- Vol.5「カラオケ幕の内」愛が止まらない、黄砂に抱かれて他全10曲

CD-ROM²マガジン(仮)

世界で最初?の本格的マガジン形式のCD−ROM総合エンターテイメントソフトの登場だ。読者参加のコーナーや君達の知りたいことや興味のある内容などが満載された楽しいものになるぞ。年4回季刊発売予定

'90年春第一号発売

価格は全て未定です。

発売元:Victor ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ATTACK

カダト大佐打倒までの戦いを追う!!

RED ALERT

レッドアラート

まさに、「見せる」ゲーム。ロムロムユーザー待望のビジュアルアクションゲームをラウンド3までドドッと攻略だ!!

12月下旬発売予定
日本テレネット
6780円(税別)CD-ROM²

戦いの基本を覚えて戦場へと赴け!!

この『レッドアラート』。ストーリーのハードさからして、さぞかし難しいゲームなのではないかと思った人もいることだろう。しかし、さにあらず。基本的なテクニックさえ身につけてしまえば誰にでもクリア可能な難易度なのだ。『超』が付くぐらいの激ムズゲーム愛好家にとっては、ちょっと物足りないかもしれないが、ビジュアルシーンへの力の入れようからも推し量ることができるように、根底に流れるストーリーを楽しむことに意義のあるゲームなのだ。あまり肩肘をはらずに、映画でも見るような気分で攻略していこう。

状況に合った作戦で戦い抜け!!

最初から最後まで、ゲームを通して重要なのは、その場その場の状況に即した戦法で戦うことだ。バリバリ撃ちまくって進むべきところは遠慮なくその通りにすればいいし、逆に隠密行動をとらなければならない場合は、闇に潜むスナイパーになりきって行動する、といったように状況にあわせた行動をとっていればスムーズに先のラウンドに進めるし、それこそがこのゲームを楽しむ最良の方法だ。

◆隠密行動が要されるステージで派手にぶっ放そうもんなら

◆敵だって黙って見ているわけはない。明らかに作戦ミスだ

◆様々な局面がガイを待ち受けている。どんな作戦でいくか

◆こういう場所ならひたすら撃ちまくって進むべきだよね

◆逆に、こういうだだっ広いところではなんの遠慮もなく

◆そこらじゅうに弾をバラまいてスカッとしようじゃないか

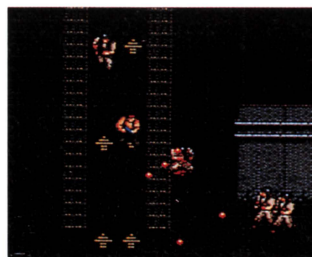
効率よく経験値を稼ぐのが大切

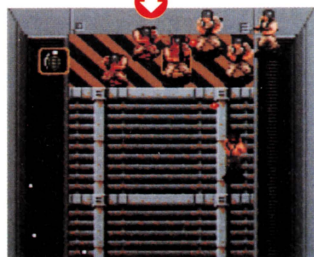
ガイがレベルアップするために必要な経験値は、敵を倒すことによってのみ得られるわけではない。ステージによっては爆弾を仕掛けたり、捕虜を救出する行為そのものにも経験値が与えられるのだ。各ステージには、それぞれ制限時間が設けられているので、経験値稼ぎにばかり気をとられているとタイムアップの憂き目にあう危険があるのだが、時間の許す限り取れるものはなんでも取るのがガイをレベルアップさせる近道だ。

◆経験値がもらえるんだから助けまくれ

◆とにかく、もらえるものは全部もらっちゃえ!!

方向固定のテクニックを活用しろ

射撃方向を固定できるのも任務を遂行するのに非常に役に立つ機能だ。後方から迫る敵に後ずさりしながらの攻撃をくわえたり、左右にしか動かないボスキャラに対してもまとめてダメージを与えることができる。

◆連射装置なんぞを使っていると、この機能は働いてくれないのだ

◆おっと、危ない。こんな場合はいったん戻って

◆射撃方向を前方に固定して、敵に一斉掃射をおみまいだ。あー、快感

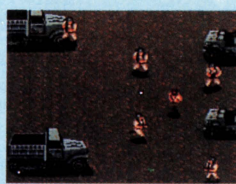
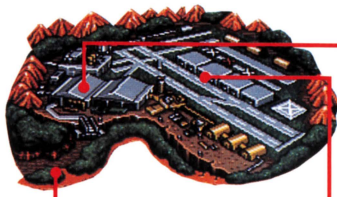
ACT 1：ステルス機を強奪せよ

ステージ数3
選択なし

ロイド政府とフォースプロジェクトが共同で開発したステルス機を奪うのが、このラウンドの目的だ。まずは肩慣らしといったところだろうか、クリアルートは1通りしかなく、これといった仕掛けもない。敵キャラも出現する数からして少なく、いやらしい攻撃をしてくるわけではないので、鼻唄まじりでも任務遂行は可能だ。

ACT1全図

STAGE 1

最初のステージだけあって、とても簡単だ。とにかく進める方向に進んでいけばいい。出てくる敵は片っ端から倒して、アイテムと経験値を稼ぎまくろう。ボスはピストルを連射してくるが、ほぼ正面に位置してボスの攻撃を引き付けながら撃っていれば、向こうから当たりにきてくれる。

○敵に囲まれたってまだまだ余裕だもんね

BOSS

○いきなり人質とったか。汚いやつだぜ

○まっ、軽い気持ちでいってみよう

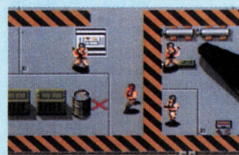
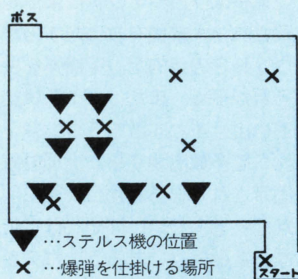
○おまえのヘナヘナ弾なんかに当たってたまるもんかい

○あれに見えるは回復アイテムなり

STAGE 2

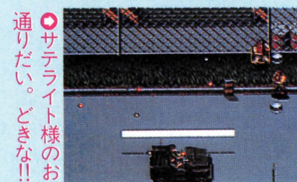
爆弾を仕掛けなければならないのは右の図中の8個所だ。意外と最初の1個を仕掛け忘れることが多いので注意しよう。もたもたしているとタイムオーバーになるので、最短コースを見つけるのが肝心だ。ボスの戦車が撃ってくる弾は左右に小刻みに動きながらかわすといい。一定の時間逃げまわっていると砲手が顔を出して攻撃してくるので、近付いての連射で一気に勝負をつけよう。

○次々に爆弾をセットしていこう

BOSS

○砲手が顔を出すまでは、どこを撃ってもビクともしない頑丈さだ

STAGE 3

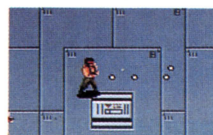
このステージは右方向へ強制スクロールする。左からはジープとサイドカーが、倒しても倒しても次々と現れるので、常に画面の右側に位置して攻撃するのがいい。ところどころに立っている敵キャラは倒すとアイテムを出すのだが、いちいち向きを変えて攻撃していると左からの敵に対する攻撃が甘くなってしまう。ここはサテライトを装備して、敵にぶつけるようにして倒すのがいい作戦だ。

○こんな具合に進んでいくのがベストだ

○サテライト様のお通りだい。どきな!!

6種類の兵器の性能を知れ

ガイは、最終的には6種類の兵器を扱えるようになるのだが、後の方で手に入る兵器が必ずしも強力だとは限らない。例えば、重マシンガンは広範囲の敵を一気に倒すことが可能な兵器だが、高いところにいる敵に対しては全くといっていいほど無力である。この場合は1ランク下のM203の方がミサイルを発射できるぶん、強力といえる。隠密行動時でなくとも、状況によっては兵器を持ち替えることが必要なので、各兵器の性能を十分に理解しておこう。

ピストル

最弱の兵器である。しかし、隠密行動には欠かせないので、ゲーム後半でもお世話になる兵器なのだ。

○基本はこれだ。使いこなせなければ、長生きはできないと知れ

サブマシンガン

5連射が可能な貫通弾だが、それほど役にたつ兵器ではない。ゲーム後半では、まず使うことはないだろう。

○確かに強くなってるんだろうけれどいまひとつ実感が沸かん

アーマライト

この兵器が使えるようになれば戦いがグッと楽になる。適当に撃っていてもバンバン敵に当たってくれる。

○この兵器になって、初めてパワーアップしたって感じがする

M203

なんといってもミサイルが撃てるのが強み。壁の向こうの敵も倒せるし、ボスキャラにも有効な兵器だ。

○状況によっては重マシンガンよりも便利な頼もしいヤツだ

重マシンガン

事実上の最強兵器がこれだ。四方八方から迫りくる敵を一気に蹴散らせる。ゲーム後半はこの兵器で突破しよう。

○この兵器を持ったガイの行く手を阻む者には死あるのみだ

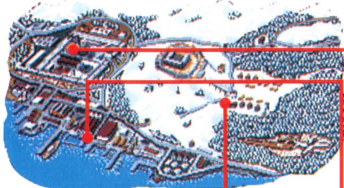
ミサイルランチャー

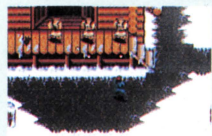
見た目にも派手で強そうだが、連射ができないうえに威力もイマイチなので最強の兵器とはいえない。

○やっぱり、連射できないってのが一番の問題になるんだよね

ACT2：オルマン大統領救出作戦 ステージ数3 選択なし

フォースプロジェクトによって拉致された大統領を救いだすのがラウンド2の目的だ。手榴弾を投げる敵が多く、また、ガイを執拗に追い掛けまわす敵もラウンド1に比べて多数出現する。出現位置が固定されている敵から確実に倒しながら進んでいけばそれほど苦労することはないだろう。ボスキャラも弱いやつばかりだ。

ACT2全図

STAGE 1

雪原をひたすら上へ上へと進むステージ。丸太や樹木などの障害物に引っ掛かっているうちに敵に囲まれてしまうことがよくあるので注意したい。手榴弾を投げる敵が多いのもクセ者だ。ボスは、両サイドにいるザコキャラさえ始末すればラウンド1－1のボスが2人いるようなものだから楽勝だ。

○このロッジ。入れるかと思うと、実は入れないのだ

BOSS

○同じ人間のはずなのに、なんてデカイんだこいつら

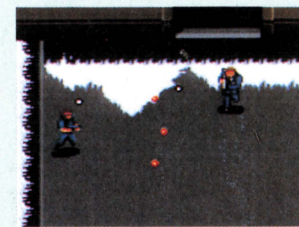
○後方から現れる敵の数も多くなってくるぞ

○まずは壁の上のお2人から片付けよう

STAGE 2

捕虜をすべて救出すればいいのだが、とにかくマップが広い。初めてプレイした人は、多分ここでタイムアップになったことだろう。普通にプレイしていれば、このステージあたりでアーマライトが使えるようになるので、敵キャラをガンガン倒しながら捕虜を救出しまくろう。捕虜をすべて救出しないとボスのニセ大統領は出現しない。出現したところで、離れた場所からアーマライトを撃っていれば、アッという間に倒せるけどね。

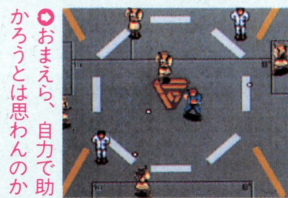
捕虜はここだ!!

…捕虜がいる位置

○ミイラ取りがミイラになっちゃいそうの図

○おまえら、自力で助かろうとは思わんのか

BOSS

○敵にしては、ひょうきんなおっさんである

○見掛け通り、とっても弱いお方

STAGE 3

いよいよ宿敵ダーク大佐との1回めの対決となるステージ。アーマライトを撃ちまくっていれば、なんの苦労もなく大佐のところまでたどり着けるだろう。撃ってくるのがミサイルだという点を除けばラウンド1－1のボスと大した違いはないので、正面からややずれた位置で戦えばあっさり倒せる。

○ここここ。雪ダルマを撃ってる場合じゃないだろ!!

○屋根の上からの手榴弾攻撃にも注意するのだぞ

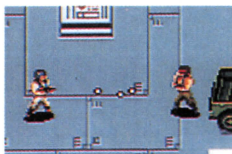
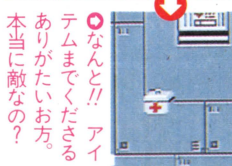
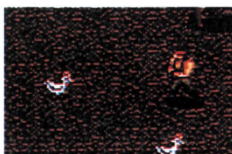
BOSS

○ミサイルはガイの近くで炸裂する

○とにかくデカイ!! 踏まれたら即死?

○アーマライトで攻めれば意外と楽だ

特殊兵器は特性を考えて使え!!

特殊兵器は、主に動かない敵を倒すと手に入る。ガイのレベルが低く弱い兵器しか使えないゲーム前半ではかなり役に立つのだが、後半になると、威力不足のために一部を除いてはほとんど使いものにならないのが少々残念だ。

○弾を避けようともしない間抜けなやつら。とりあえず撃ってしまおう

○なんと!! アイテムまでくださるありがたいお方。本当に敵なの?

○なんの変哲もないニワトリだけど、触ると痛い。てめーら丸焼きの刑だ

○ニワトリのくせにこんな物騒なものまで持ってるなんて。ああ怖い

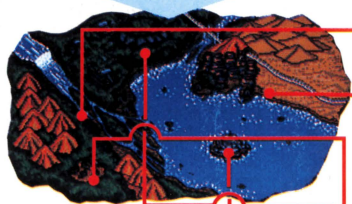
ハイパーパイナップル

高いところや障害物に隠れた敵に有効。狙いがつけにくいため動く敵には使えない。M203が使えるようになれば、まったく必要がなくなる。

○目には目を、手榴弾には手榴弾を投げてさしあげちゃおう

ACT3：カダト大佐を暗殺せよ!! ステージ数5 選択あり

フォースプロジェクトの要人の1人、カダト大佐の暗殺が目的だ。ステージ数も5に増えて、その内3つのステージはプレイヤーが任意に順番を選べるようになっている。また、使用する兵器によって難易度が変化するなど、いよいよこのゲームの本領発揮といったところだ。慎重に考えて、自分に有利なステージから攻略していこう。

ACT3全図

STAGE 1

このステージのマップも相当に広い。しかし、床の矢印のとおりに進んでいけば迷うことはないのだ。このステージでは捕虜を助けなくてもボスに会うことができるが、捕虜を助けても経験値がもらえるので時間の許す限り助けたほうがいい。ボスはガイを追いかけながら3方向弾を撃ってくるので、できるだけボスから離れるようにして、広がった弾と弾の間をすり抜けながらアーマライトをぶち込んでやるのがいいだろう。

○こんなラッキーな部屋もあったりする

BOSS

○離れて戦わないと3方弾のエジキになってしまう!!

STAGE 3

非常に短いステージだが、ピストルで戦わなければならないのがツライところだ。途中にあるレーザー砲台は根気よく攻撃すれば破壊できるので、1発撃たせておいてその隙に攻撃、の繰り返しで確実に破壊して進んでいこう。ボスのカダト大佐はムチの先から波のようなものを飛ばして攻撃してくるが連射はしてこないので、レーザー砲台と同じように、わざと撃たせておいて、そのスキに攻撃するのが最良の作戦だ。

○どひぇー。背中方面が危ないよーん

BOSS

○できれば、M203で挑みたい。うわーっ。波が!!

STAGE 2-A

川の中を進むステージ。ルートが枝分かれする場所があるが、上へ上へと進んでいけば問題はない。回復アイテムがなかなか出ないので慎重なプレイが必要とされる。

BOSS

○彼はいったいどのくらいの間水の中で待っていたのだろう

○こうならないように確実に敵を倒せ!!

○寒いだろうから暖めてやるぜ。そーれ

STAGE 2-B

岩山を進むステージ。走ってくるトロッコは、破壊すればアイテムになる。ミサイルを撃ってくる敵キャラが多いので、やみくもに先に進んではいけない。

○マスクなんかして。ブ男なんだろう？

BOSS

○ザコは無視してボスだけを狙い撃て!!

○ミサイルをいかにしてかわすかが問題

STAGE 2-C

丘陵地帯を進むステージ。ニワトリを殺すと何故かアイテムになる。段差を登るときはガイの動きが遅くなるので、周囲の敵を片付けてから登るようにしよう。

○威勢だけはいいけど実は弱虫くんだ

BOSS

○遠くから適当に撃っていれば倒せる

○この歓迎ぶり。嬉しくって涙がでるぜ

ヘビーミサイル

誘導弾で、しかも爆風で敵を巻き込んでくれる。ボスキャラも含めて、動きまわる敵や高いところにいる敵にも有効なありがたいヤツだ。

○確実に敵を追っていく。とってもカシコイ特殊兵器なのだ

サテライト

攻撃力が増すだけでなく、敵弾を打ち消す能力をも合わせ持つ。レバー操作で回転させれば、あらゆる方向からの攻撃を防ぐバリアとなってくれる。

○敵の弾を消してくれるとは、なんとも頼もしいかぎりだ

ブラッディフリスビー

はっきり言って、これは使えない!! 狭い通路や入り組んだ地形があれば重宝するのだが、そんな地形は皆無に等しいのだ。持ってるだけムダだぞ。

○大抵の場合、敵にまったく当たらずに画面外に消え去る

スーパーナパーム

強力な火炎放射器。レバー操作で回転させることができるので、広範囲の敵を焼き払える。障害物に隠れた敵にも炎が届くので、かなり使える。

○これは熱い!! でも雪ダルマは溶けない。なんでだろう？

UL-TECH（ウルテク） Wonder Land

この号が出る頃は、ちょうど冬休みの真っ最中です。年末にたくさん発売されたゲームのウルテクを見つけたら、年賀状の代わりにたくさん送ってね。

UL-TECHのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクには5つの星がつけられる
- ★★★★☆ ●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
- ★★★☆☆ ●なかなかがんばっているといったウルテク
- ★★☆☆☆ ●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
- ★☆☆☆☆ ●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

笑い星 ☆☆☆☆☆
思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いてます。ランクは色で示します。

1 鏡の国のレジェンド ★★★★★

のりピー語講座

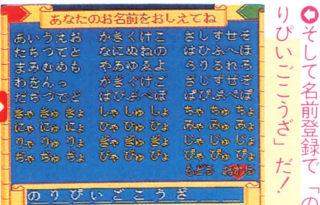
静岡県 富士太郎クン

まず、前号の⓬のウルテクでデバックモードにしよう。やり方は、タイトル画面でⅡボタンを16回、Ⅰボタンを16回押して、ランボタンだ！　そして、ここの名前登録で「のりぴいごこうざ」と、入力してみよう。のりピーが、のりピー語をクイズ形式で教授してくれるぞ！　クイズは3択の問題が全5問。ファンじゃないと難しいけど、全問正解でのりピーからご褒美があるから、ガンバランチ！

➡まず、デバッグモードにしよう

➡そして名前登録で「のりぴいごこうざ」だ！

➡すると、この画面が出てきてのりピー語講座が始まるぞ

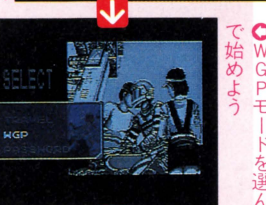
➡クイズは3択！　時間制限はないからじっくり考えよう

2 バリバリ伝説 ★★★☆☆

山名幸子嬢登場

三重県 山口　淳クン

電源を入れるとデモが始まり、そのあとでタイトル画面になるよね。このときにパッドの左を押しながら、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、ランボタンと順に押そう。そしてWGPモードを選び、予選を走ってみよう。結果のところで名前を見てみると、GUN KOMAでなく、SACHIKO YAMANAとなっているのだ。この人は誰だか知っているかな？　タイトーの広報の山名幸子さんなのだ。6月号のP90を見てみよう。

➡タイトル画面で本文のコマンドを入力

➡WGPモードを選んで始めよう

➡WGPモードの予戦を走ってみよう

➡予選の結果を見てみると、名前が変わっているぞ。いつもお世話になっております

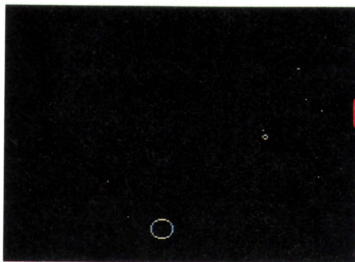
イラスト／島浦孝全

③バリバリ伝説

ミッドナイト・ラン？

福岡県
川上邦博クン

PCエンジン本体の電源を入れると、タイトーのロゴが出るよね。このときに方向キーの右上と①とセレクトボタンを押したままにして、ロゴが消えるのを待とう。成功すると、画面が真っ黒で白い球体が数個表示されるはずだ。ここでフライトもどきが遊べるぞ。

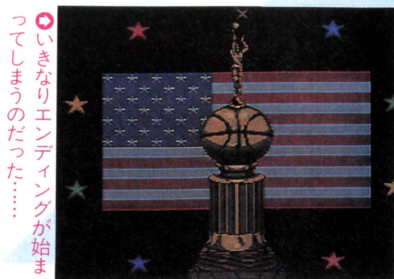
○この画面でコマンドを入力する
○成功すると、こんな画面になる

○①ボタンを押すと動きだす
○ちょっとしたフライトもどきだ

④USAプロバスケットボール

テストモード

大阪府
川下剛史クン

タイトル画面になったら、ランを押す。ゲームセレクトの画面で、①と②を押しながら、ランを押そう。するとテストモードになってしまうのだ！　このテストモードによって、選手の名前を自由に変えたり、ゲームレベルを調整したりすることが出来るぞ。またテストモードのスイッチを全部ONにしてランを押すと、いきなりエンディングが始まってしまうという、オマケも付いているぞ!!

○ゲームセレクトの画面になったら、①と②を押しながら、ランを押す。すると、テストモードになるのだ。これでいろいろなモードが試せるぞ！

○テストモードのスイッチを全部ONにして、ランを押してみよう。すると……

○いきなりエンディングが始まってしまうのだった……

⑤ニュートピア

天空の鐘の利用法

千葉県
ゴーリキクン

まず、天空の鐘をどうにかして見つけだそう。この天空の鐘を地上で使うと、敵を全滅させて出る階段や岩を動かして出る階段が出現するぞ。また、迷宮の中で使うと、ボスの部屋とメダリオンの部屋の入口以外の扉が開き、隠し階段も出現するぞ。

○まず天空の鐘を見つける

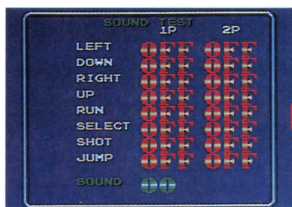
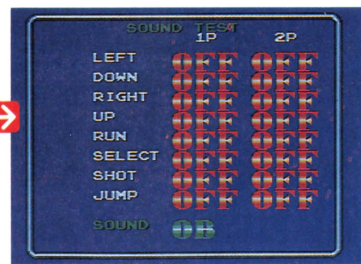
○迷宮で使ってみよう

○すると、なぜか扉が開いたぞ

⑥CD-ROM²

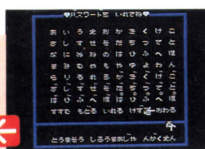
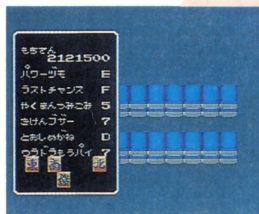
サウンドテスト

長崎県
福田健作クン

まず11月号でやった「モンスター・レアー」のサウンドテストをやろう。そしてCD-ROM²を開き、「獣王記」のCD-ROM²ソフトを入れよう。すると、「獣王記」のサウンドテストができるぞ。

○11月号のようにサウンドテスト
○ちなみに０Ｂはエンディングだ

⑦麻雀学園

変なパスワード

埼玉県
信濃物産クン

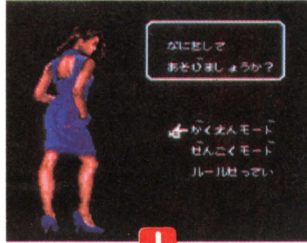
全国モードでパスワードを「とうまそう　しろうまあじや　んがくえん」と入れて始めよう。すると、全国まばらに制圧しているばかりか、持点がなんと2121500点もあるので、何回役満を振り込んでもだいたい勝てるぞ。

○「とうまそう　しろうまあじや　んがくえん」と入力して始めよう
○全国まばらに制圧していて、黄金牌が４つあり、持点も2121500点もある

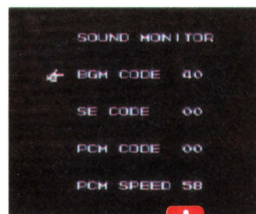
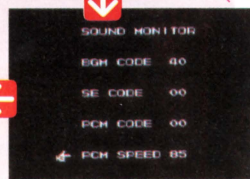
8 麻雀学園
面セレクト発見
東京都 神真二クン

モード選択の画面で、学園モードにカーソルを合わせ左、右、Ⅰ、Ⅱ、左、右、Ⅰ、Ⅱとコマンドを入力し、「ピン」といったら成功。
次にⅠボタンを押す回数で、好きな面数を決め学園モードを始めれば、キミがムフフ画面を見たい女の子がいきなり登場してくる。でも後半の女の子は結構強いぞ!!

僕は麻雀は人一倍下手だけど、人一倍エッチなので、後半の女の子の裸もみてみたいよー!!

左、右、Ⅰ、Ⅱ、左、右、Ⅰ、Ⅱ、と押し、行きたい面の数だけⅠを押す。

ヤッターうれしい!! 後半の子の水着姿が見られた

9 麻雀学園
声が変になる
岐阜県 小西敏之クン

まずは、説明書にあるサウンドモードにしよう。そして、一番下のPCM SPEEDのところを85にする。そしてゲームを始めると、声が変な声になってしまう。
ちなみに、電源を切るまで元の声には戻らない。

モード選択の画面でⅠ、Ⅰ、左、左、右、Ⅱ、Ⅱ、右と入力しよう。

ここでPCM SPEEDを58から85に変える

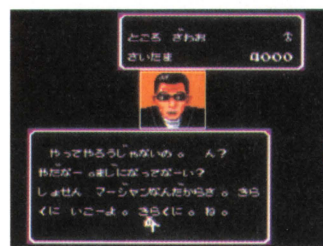
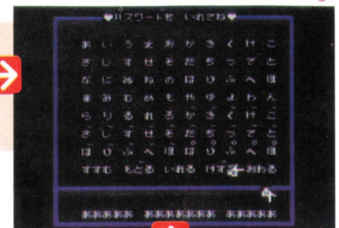
あっらー! お姉ちゃん顔はかわいいけど、変な声してるのねん

10 麻雀学園
いきなり始められる
千葉県 中野高志クン

全国モードを始めると、麻雀が始まるまでのセリフが長すぎて困る。という人の為のウル技を御紹介しよう。
やり方は簡単。全国モードを選び、パスワード入力の画面になったら、「あああ……」とあを入れまくるだけ。

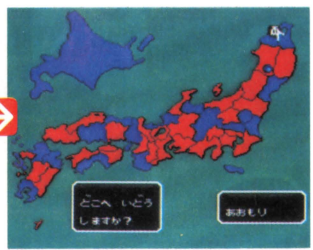
いつもは、このように長いセリフがある

全国モードで「ああああ…………」

おやっ、いきなりマップ画面が出現だ!!

すると、いきなりゲームが始まる

11 麻雀学園
全部「ぬ」のパスワード
大阪府 大西順一クン

全国モードは東京から始め近くの地図から順々の制圧していかなければなりませんが、パスワード入力のときに、「ぬぬぬ……」と全て「ぬ」を入力してみよう。
すると、なぜかいろいろな地方をバラバラに、しかもかなりたくさん制圧している。
関東から離れて地区を守っている闇雀士はかなり強いので、このパスワードで始めれば、全国制覇が、かなり楽になるね。

「ぬぬぬぬ……………………」

こんなに、バラバラに制圧しているぞ

※ 鏡の国のレジェンド
スタートボタン
岐阜県 渡部淳クン

このゲームでは、「のりピーのROM²講座」と称して、ゲームの基本的な操作をのりピー先生が教えてくれる。ここで、のりピー先生は重大なまちがいをしていた! なんと、ランボタンをスタートボタンと言いまちがえているのだ。でものりピーだから許そうね。

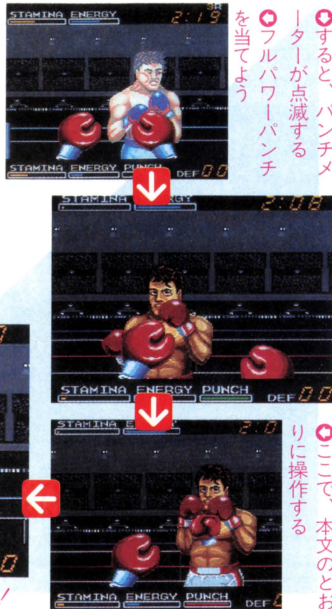
あっ、のりピー先生まちがえたっ!

でも、かわいいから許しちゃう!

⑫デジタルチャンプ

ダイナマイトアッパー

東京都 ウルフ金串クン

まず、フルパワーパンチを敵にヒットさせて、ⅠまたはⅡボタンを押しパンチ力を貯めたときにパンチメーターが点滅するようにする。その状態で、方向キーの下を入れながらⅠⅡボタンを離し、またすぐにⅠⅡボタンを押そう。これで、かの力石徹を彷彿とさせる迫力満点のダイナマイトアッパーが打てるぞ！

◆すると、パンチメーターが点滅する

◆フルパワーパンチを当てよう

◆ここで、本文のとおりに操作する

◆ダイナマイトアッパー!! 強烈だぞ！

⑭デジタルチャンプ

サンダーブロー

東京都 シャーク堀口クン

左の⑫のウル技と同じ要領でパンチメーターが点滅するようにしよう。その状態で、方向キーの右下か左下に入れながらⅠⅡボタンを離し、またすぐⅠⅡボタンを押そう。これで、まさに稲妻のようなサンダーブローが打てる！

◆パンチメーターが点滅したら……

◆ここで本文の操作をする。タイミングが難しいぞ!!

◆光速のパンチ、サンダーブローが炸裂！

⑬鏡の国のレジェンド

ボタンの代用

宮崎県 田中康友クン

名前を登録するときに、間違えてしまうことがある。この場合いちいち「もどる」までカーソルを持っていかないと直せないんだけど、何も考えないでⅡボタンを押そう。なんと、「もどる」と同じことが出来るんだ。また、「おわり」のところまでカーソルを持っていくのがかったるい、という人は、ランボタンを押そう。「おわり」と同じことが出来るぞ！

◆Ⅱボタンを押してみよう。なんと、文字が１文字もどるぞ！

◆ランボタンを押すと終了するぞ！

⑮デジタルチャンプ

スクリューパンチ

東京都 タイガー尾崎クン

またまた、⑫のウル技と同じようにしてパンチメーターが点滅するようにする。その状態で、方向キーの上に入れながらⅠⅡボタンを離し、またすぐにⅠⅡボタンを押そう。あの、ホセ・メンドーサと同じ高等打法が、キミにも打てるんだ。気分はまさに、「あしたのジョー」だぞ！ 燃えつきろ!!

◆点滅状態のとき、本文の操作をする。タイミングは慣れれば簡単だ！

◆いくぞ！ 必殺！ スクリューッ……

◆…パァーンチ!! もう相手は、パンチドランカーだぜ！

※武田信玄

なぜかリセット

大阪府 谷山正一クン

何面のボスでもいいから、とにかく倒そう。そして、敵を倒したらすぐにポーズをかけて、方向キーの左下を20回押してみよう。このコマンドを入力したら上杉謙信と対決できるはずなのに、なぜかいきなりタイトル画面に戻ってしまうのだ。

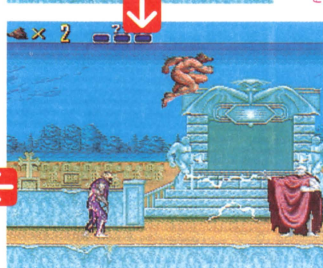
◆ここでコマンドを入力

◆なぜかタイトル画面に？

⑯獣王記

ボスが変身しない

長崎県 崎村光夫クン

ボスである魔神は、出てくるときは人間の姿をしているが、プレイヤーが獣人になると醜い正体を現す。この正体を、獣人になっても出現させないウル技だ。どの面でもいいから、ザコキャラ(ゾンビなど)を1匹だけ残して、ボスの所へ行こう。ザコキャラが画面上にいる間は、ボスが変身しない。

ボスまで、ゾンビを1匹残しておこう

しばらくすると変身するはずが……

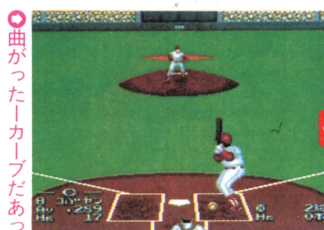
ゾンビがいる限り、変身しないぞ

⑱パワーリーグII

カーブ特訓モード

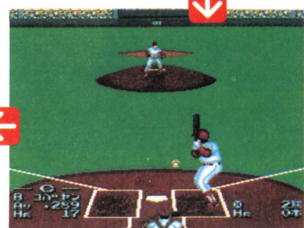
埼玉県 平良介クン

以前、フォーク特訓モードというのがあったが、今回はカーブだ。やり方は以前同様、ホームランモードで、プレイヤー数と投球数を設定するときに、方向キーの右を押しながら①を押すだけ。

この設定画面で……

方向キーの右を押しながら①ボタンを押す

後は始めるだけでいいぞ

ピッチャー投げたあ!!

曲がった－カーブだあっ

⑰ニュートピア

強い敵を弱くする

新潟県 足立文雄クン

1画面中に強い敵と弱い敵が同居している画面で、弱い敵だけを倒して隣りの画面へスクロールして、また元いた画面に戻ってみよう。すると、残しておいたはずの強い敵が、弱い敵とすり替わってしまうのだ。その画面の敵を全滅させたいときには有効だぞ。

弱い敵を倒しておこう

画面をスクロールさせて、他の画面へ行こう

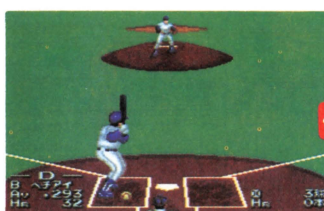
戻ってみると、さっき残していた敵と違うぞ

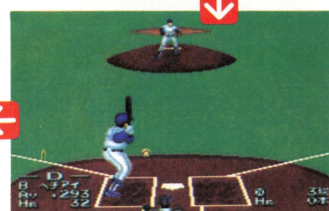
⑲パワーリーグII

シュート特訓モード

東京都 宮田茂雄クン

上のウルテクを見て「僕はカーブよりシュートが苦手だ」と思っているキミ!! ちゃんとシュートもあるぞ。やり方は上と同様にホームランモードの設定時に、今度は左を押しながら①を押せばよい。

上と同じ設定画面で……

方向キーの左を押しながら①ボタンを押す

さあ!! 投げてくれ

ピッチャー投げたあああー!!

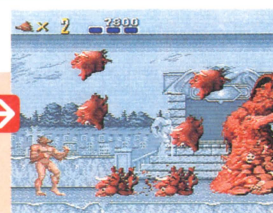
うおっ!! 見事なシュートですねー

※獣王記

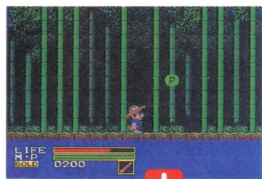
音がヘン

秋田県 川本透クン

どこの面のボスでもいいから、魔神(ボスの変身前の姿)が現れると同時に、ランボタンをひたすら連打しよう。すると、ごくまれにボスのBGMが、おかしくなることがある。このBGMでボスと対戦すると、今までの緊張感がブッ飛ぶので注意しよう!

ここで、ランボタンを連打だ! うおーっ!!

あら、変な音楽になっちゃった

20 竜の子ファイター
ライフゲージを増やす
東京都 鈴木翔子クン

1面を始めて、Ⓟのアイテムを取ろう。そして取ったらわざとゲームオーバーにしてコンティニューしよう。すると、ライフゲージが上がっているはずだ。これを繰り返すと、ライフゲージが最大に。

Ⓟのアイテムを取ろう

アイテムを取ったら、わざと死んでコンティニュー
何回も繰り返すと、ライフゲージが最大になるぞ

21 武田信玄
信玄がバグる
東京都 相田早智子クン

わざとでもいいからとにかくやられてしまおう。そして信玄が倒れたらすぐにポーズをかけて、方向キーの左下を20回押そう。すると、上杉謙信との対決の場面になるけれど、信玄が縮んだような形になって登場するのだ。刀を振ったりすると、バグったりして面白いぞ。

これが小さくなった武田信玄だ。湖衣姫には見せたくない姿です

22 スーパーアルバトロス
必ず優子がキャディに
神奈川県 斉藤正治クン

12月号の2では優子がキャディになるウルテクをやった。このときは優子が出るまでキャンセルしなければならなかった。ところが必ず1発で優子が出るウルテクがあったぞ。

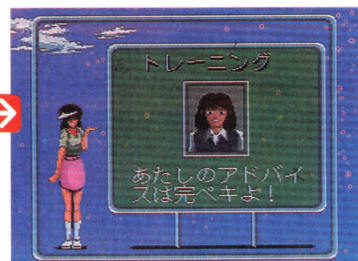
やり方は、メニュー画面でセレクトとランを押しながら、Ⅱボタンを押してみよう。すると、必ず1発で優子が出てくるぞ。いろいろな優子の表情を見ながらプレイするのもいいもんだ。

メニュー画面でコマンドを入力しよう

いつも優子がキャディなのもいいもんだ

23 スーパーアルバトロス
女の子のキャディに
兵庫県 榎本隆行クン

優子だけじゃなく、かわいい女の子たちもキャディについてくれる、とても嬉しいコマンドがあったのだ。やり方はメニュー画面でセレクトとランを押しながら、ⅠとⅡボタンを押してみよう。すると、かわいい女の子たちがキャディになるぞ。

メニュー画面でコマンドを入力
かわいい女の子がキャディに

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって2000～10000円となります。

★★★★★—金10000円
★★★★☆—金 8000円
★★★☆☆—金 6000円
★★☆☆☆—金 4000円
★☆☆☆☆—金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL（FAX）
・年齢
—内容—

FAX番号
03(578)6996

表 裏

最新情報ネット局

エンジン関連の話題を提供

PC SCRAMBLE

ピーシースクランブル

HOT SCRAMBLE

今号で一番気になる最新情報を熱いホットなうちに紹介する

シグマバットマンビル

東京は八王子のJR北口を出て空を見上げると、バットマンのコウモリマークが見える。それが、「シグマバットマンビル」の目印。

バットマンと言えば、映画やゲームにと、ちょっとしたブームになっているようだけれども、この「シグマバットマンビル」は、全米で映画が大ヒットする前から計画されていたものだけに、単なる一時的ブームから生まれたものではないようである。

このビルは、平成元年9月22日にシグマの新しい遊びのスペースとして誕生。シグマはラスベガスにもメダルゲーム機を輸出している業務用業界で活躍している会社だ。ファミコンの「ベガスコネクション」を発売したシグマ商事の親会社でもある。シグマはこのビルでのバットマンの使用権をもっているため、今後もバットマンのキャラを使用したオリジナルグッズが、どんどん出てくる。

ビルに入ったとたん圧倒されるバットモービル

案内をしていただいた営業部の河合峰宏氏

1階のキャラグッズの売り場

地下1階地上9階建の中身を一部紹介しよう。地下1階は、ゲームセンター。正面の壁面全体を使ったバットマンのエンブレムが目を引く。ゲームをプレイできるプリペイドカードもバットマン。

1階は、コンサートのチケットやバットマングッズのフロア。なんといっても入口のバットモービルのレプリカを展示してあるのが圧巻。世界に4台しかなく、常設してあるのは、ここだけ。

2階には、カフェ・バットマンという喫茶店がある。

3階4階は、メダル・バットマン。海外に輸出しているのと同じ最新のメダルゲームをプレイできる。バットマンとジョーカーのイラストのポーカーゲームもある。

5階は、タワーレコード。4万種類の輸入CDが並んでいる。

ビルの正面

落ち着いた雰囲気の喫茶店

4階のメダル・バットマンは大人の雰囲気

地下1階のゲームセンターは最新の業務用をプレイできる

バットマンのキャラクタグッズが多数販売されている

PC'S スクウェア

ジャイアンツビデオ

インテックより'89年12月20日に発売された『これがプロ野球'89』に入っているアンケートはがきを送ると抽選で100名に読売ジャイアンツ日本シリーズ優勝記念ビデオ「巨人奇跡の逆転日本一!」が当たる。巨人ファンにはうれしい話だ。

原の活躍が目立っていたけれども、あの優勝のシーンを何度も繰り返し見ることができるのだ

ヒューマンアンケート

ヒューマンでは、ファイヤープロレスリング2のためかどうかはわからないが、アンケートを募集中。'90年1月20日までにゲーム中の好きなレスラーとタッグチーム各1つを書いて送ると抽選でCDが5名に当たる。〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14吉祥寺七井ビルヒューマン株式会社アンケート係

発表会を開いたフリーロードでも、『ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ』のアンケートを行っていた

OVER SEA

海の向こうではなにがおこっているのかアメリカの状況を報告

PCエンジンの業務用登場

シカゴを拠点にするNECテクノロジーズINCより発売されているターボグラフィックス16をゲームセンター版に改造したものがリリースされた。これは日本などにある違法なものとは異なり米国ユナイテッド・アミューズメント社が正式にNECと提携して発売したものである。価格は新ゲームが1つ付いたハードウェアキットが995ドル。このキットを今までの業務用機の本体に組み込むことによりターボグラフィックス16のゲームセンター版が出来上がるわけである。

ソフトに関しては、'89年10月までに9つのゲームタイトルが出ている。この他にもユナイテッド・アミューズメント社以外の3つの会社からいくつかのゲームタイトルが出てくる予定もある。

家庭用のターボグラフィックス16で発売されるまでにすくなくとも4カ月は期間をおき、オリジナルをどんどん開発していくとのことである。新しいゲームに交換するのも100ドル〜150ドルと普通の業務用と比較すると格段に安く今後広まっていく可能性も充分あるようである。

話は変わって、ターボグラフィックス16の『ファンタジーゾーン』をプレイする機会があったので、その違いを報告する。内容はほとんど同じものだった。違いといえば、残機数が3機から5機に変更されているというところや、カードのデザインがイラストを使わないシンプルな英字のロゴだけだったというくらいであった。

MAKING OF ゲームができるまで

すでに発売されている名作の開発過程を振り返り再評価する

『R−TYPE』はゲームの出来もさることながら、そのままの移植はとうてい無理であろうということで逆に移植することになりました。

ほとんど、業務用をプレイしてグラフィックを見た感触で移植をしています。「装備はビットのみで5面にいってほしい」と言えば、そのとおりにプレイしてくれる者もいましたし移植に携わった8人全員が1周はできます。なにしろ、確認したいことがあったら実際にプレイしましたから。業務用と同時に動かしてチェックするなど動きに関してはまったく同じです。ただし7面で敵などが多く出現するために、業務用は処理が遅くなるのですが、PCエンジンは遅くならないという違いがあります。わざと遅くもできたのですがそのままにしました。グラフィックは業務用の16階調のところを4階調に落としたりしています。ムーラーなどは動きのパターンを5パターンから3パターンに減らしたので動きがぎくしゃくしたところをグラフィックを丸くしておぎなっています。

一番の問題は容量でした。なんとか2メガに4面までが収まり、これから削っていくよりは、2枚に分けたほうがいいだろうということになりました。ハードの性能ぎりぎりのことをやっているので、よくバグがでないものだと思っています。『ネクタリス』を最後に一緒に開発をやることもなくなってしまった、和泉勇ともども思い出深い作品です。

（ハドソン　植山幹郎）

キャラクタがこれだけ出現しても処理速度は全然落ちないのである

人物図鑑

ゲーム制作にたずさわる人々の今までのいきさつを調査する

株式会社 東亜プラン　太田俊昭

開発室室長　太田俊昭
身長174cm　体重65kg　年齢29歳
視力　右：1.5 左：1.5
趣味　マリンスポーツ

太田氏は、コンピュータの会社をということで今はなきオルカに入社。オルカは『リバーパトロール』などの業務用を手がけてきたゲーム会社だった。そこで、プログラムとサウンドを勉強した。基板のリース業をやっていた東亜企画がオリジナルゲームを出そうということで、東亜プランが設立されたさい元オルカの営業部長の頼みで東亜プランに入社。現在、開発計画の管理を行っている。

短い時間内で、どれだけの爽快感を与え、先の展開に興味を持たせていくかというのを課題にしている。またシューティングだけではなく、キャラクタもの、アクションものやスポーツのジャンルにも挑戦していきたいと考えている。家庭用ゲーム機では、RPGなどに興味がある。面白いことに東亜プランには、企画、デザインといった部署がない。1チームが4人程度の開発のチームが全てを考え作品を作っている。1人1人がデザイナーなのである。企画をした者がデザインをし、プログラムを組むのである。そのほうが企画どおりに進むし、それをこなせるスタッフがいるのであろう。『ゼロウィング』は、新入社員の研修用として作らせていたものが面白かったので手直しをして完成されたということだ。知識を浅く広く持ち遊びの楽しさを知るためにもよく遊ぶ人間でありたいという言葉が印象に残った。

開発機械で『ヘルファイヤー』の画面を擬似的に出しているところ

PC'S スクウェア

ゲーメスト大賞

雑誌月刊ゲーメスト主催の'89年第3回ゲーメスト大賞の受賞式が'89年12月4日東京の九段会館にて行われた。ゲーメスト大賞は、'88年10月上旬のAMショー以降に発表・販売された業務用ゲームを対象とし、優れたゲームを評価し表彰するもの。

ゲーメスト大賞………『テトリス』
銀賞………『ワルキューレの伝説』
銅賞………………『ダライアスII』
ベストシューティング賞『エリア88』
ベストグラフィック賞
……………………『ダライアスII』
ベストアクション賞
………………『ストライダー飛竜』
編集部特別賞…『ゲイングランド』
…………………『イメージファイト』
…………………『ウイニングラン』
……………『スーパーモナコGP』

ちなみに、コインジャーナル誌による'89年11月のインカム(1日に何回プレイされたか)のベストは、次のようになっている。

1位『スーパーモナコGP』
2位『S. C. I.』
3位『テトリス』
4位『ファイナルラップ』
5位『ミッドナイト・レジスタンス』
6位『クォース』
7位『AV麻雀〜ビデオの妖精〜』
8位『ボンピングワールド』

『テトリス』を、ゲーメスト編集部の八木氏がプレイすると、終わらないかと思われるほどうまかった

PRESENT

読者の手に入りにくい貴重な品物をできるかぎりプレゼントする

カレンダーやバットマン関連商品

シグマよりペンダント・プリペイドカード・バッチを各10名に。

NECアベニューから'90年カレンダー・3Dメガネを各100名。

タイトーより'90年カレンダーを各10名にプレゼント。

希望の方は、はがきに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、'90年1月20日(当日消印有効)までに右記の住所へお送りください。発表は発送をもってかえさせて戴きます。

「バットマンバッジ」オープン記念に配られた非売品

「バットマンペンダント」人気の商品である

「プリペイドカード」ゲームを500点数分プレイ可

東京都八王子市東町11-3
シグマバットマンビル
プレゼント係
しめ切り
'90年1月20日(当日消印有効)

NECアベニュー	'90年カレンダー	100名
	3Dメガネ	100名
タイトー	'90年カレンダー	10名

〒105　東京都港区新橋
4-10-7
TIM　PCスクランブル
『プレゼント』係

AV SOFT

ゲームミュージックCDとアニメーションビデオの紹介をする

ポニーキャニオン

CD／プラスアルファ／'89年12月15日発売／1500円

縦スクロールのシューティングゲーム『プラスアルファ』の全オリジナル曲だけでなく、音声合成コレクションや作曲者のアレンジバージョン4曲入り。

女の子が主人公のゲームだね

CD／スウィートホーム／'89年12月15日発売／1500円

ファミコンの『スウィートホーム』のBGMをカプコンのアルフ・ライラ・ワ・ライラが再度自らアレンジしなおした全8曲を収録した貴重な1枚。

ビデオが原作のゲームより

CD／MEGA SELECTION／'89年12月15日発売／2500円

セガS.S.T.バンドのベストアルバム的名曲の再編集盤。ニューアレンジの新曲『ファンタジーゾーン』の「オパーオパ!」を含む全10曲を収録してある。S.S.T.ファン必聴の1枚。

ベストアルバムと言える

ビデオ／マージャンギャルズグラフィティVol.3／'89年12月6日発売／2800円(税別)

シリーズ3弾はホームデータの麻雀ゲームを特集。『麻雀個人教授』や『麻雀女子プロレス・ギブアップ5秒前』『麻雀鹿鳴館』『麻雀ビタミンC』『麻雀放浪記』などを収録。

なかなか見られない女の子が登場

キングレコード

ビデオ／イース第2巻～ハダルの章～／'89年12月21日発売／4500円

オリジナルビデオアニメ『イース』全7巻の2本目。吟遊詩人のルタ・ジェンマと出会った主人公アドルは、ジェバに6冊のイースの書を集めるように言われ、サルモンの神殿へ向かう。

イースのオリジナルアニメビデオ

これは第1巻の1カット

日本コロンビア

CD／ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ／'89年12月21日発売／2600円

『ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ』のプロレスをイメージしてアレンジされた全10曲で構成されている。曲名には、ゲーム中のタッグチーム名を使用してきる。

プロレスファンにおすすめ

CD／F1トリプルバトル／'89年12月21日発売／2600円

『F1トリプルバトル』から全11曲のアレンジバージョンを収録。曲目を見るとコースセレクト、スターティング・グリッドなどがある。編曲が山田紀昌氏、フュージョンぽく仕上げてある。

始まりがグランプリの鷹?

PC'S スクウェア

中古ゲーム基板

業務用のゲーム基板を購入すれば、自宅でゲームセンターと同じように、いやそれ以上の画質と音でオリジナルがプレイできる。もっとも、専用のコントロールボックス(約3万円)が必要となるけれど。自分が愛したゲームはやはり、手に入れたい。それも移植ではなく本物をという方のために、東京は府中にあるタイムマシンに現在のゲーム基板の価格を問い合わせてみた。以下はその一例である。

『サイドアーム』15000円
『中華大仙』25000円
『ワルキューレの伝説』　130000円
『ロストワールド』80000円
『ASO』12000円
『アテナ』10000円
『ファンタジーゾーン』30000円
『ゼビウス』8000円
『源平討魔伝』38000円
『ゴールデンアックス』80000円
『獣王記』48000円
『R-TYPE II』148000円
『フェリオス』130000円
『R-TYPE』38000円
『達人』70000円
『1943』25000円
『フリップル』　13000円

問い合わせ先／東京都府中市新町3-15-5電話0423-67-1129タイムマシン

ROMが惜しげもなくずらりと並んでいる『ダライアス』の基板

※価格はことわりのないかぎりすべて税込です

読者の声 ユーザーサイド

イラストや質問など読者参加のフリースペースを提供する

質問に答えます

Q：CD-ROMでもっとアニメーションするゲームはできないのでしょうか（愛知県／マスミクン）

A：アニメーションをさせるにはたくさんのグラフィックを表示させていかなければなりません。CDにはそのための膨大なグラフィックのデータを収納するだけの容量があります。しかし、CDからPCエンジン本体へデータを受け渡すインターフェイスユニットにはVRAM64Kバイト、音楽データ用ADPCM64Kバイトしかありません。本来ADPCMは音のデータのためのものですが、音を出さないとすれば、128Kバイトがグラフィックのデータとして使用できるわけです。画面いっぱいのフルグラフィックを約11枚記憶しておける程度の容量と考えてもらえば分かりやすいでしょう。アニメーションはかなりハードの制約をうけるのです。画面の中をおもいっきり動かそうとすると、グラフィックのデータが足りなくなってしまいます。つまりすぐに画面が停止してデータを読みにいってしまうようなゲームになりかねないのです。しかもCD-ROMの読み取りのサーチタイムが遅いためよけい待ち時間が長く感じられてしまうものになりそうです。各ソフトメーカーに問い合わせたところ欲を言えば現状の2倍の容量があればもっといろんなことが出来るだろうというのがおおかたの意見でした。しかし、ゲームはハードに左右されるもののソフトによって作られるものであり、開発はたいへんだが、アニメーションするゲームは出来るということでした。ちなみにインターフェイスユニットの容量を上げると現在より1〜2万円高くなるようです。

イラストコーナー

いろんなゲームのいろんなタッチのイラストがごまんと送られてくるなかで、今回の採用作品群もレベルが高い。そろそろ芸術的な域に達したものが出てくるのではないかと危惧している。でもどんどん送ってください。待ってます。

Outside File の 写真はもっと大きくならないの？ CHASE H.Q. Tomoyuki.Yanagawa

⬆モデルはタイトーの山名さんかな？リアルだね（千葉県／柳川友幸クン）

⬆線が強い（山口県／かぐらクン）

⬆コミカルにまとめてある（大阪府／のだだすクン）

SAYA

⬆紙技（岡山県／つくみクン）

⬆天地逆みたい（東京都／ユキ＆みのむしクン）

RED ARE AT

⬆アメコミ調の常連さん別のタッチに挑戦しては（愛知県／暁一穂クン）

⬆うまいと思う（鹿児島県／サイバークン）

手紙を募集している

編集部では、広く読者の方々の意見を募集します。ユーザーサイドのコーナーをもっと活用していただくためにも、また、今後の編集の手掛かりにもしていきたいと考えていますので、ふるってご応募されるようお願いいたします。募集しているものは、だいたい右記のようなものです。締切りはとくにありません。それぞれのテーマの係まで、住所・氏名・年齢・職業（学年）を明記の上お送りください。

- ●イラスト（ゲームを題材にしていなくてもかまいません）
- ●疑問に思っていることの質問
- ●これだけは、言いたいという意見
- ●ハードに関する質問
- ●最近起こった面白い出来事
- ●やって欲しい企画の提案
- ●コンサート・イベントの報告
- ●4コマまんが
- ●インタビューしてほしい人の希望

あて先
〒105
東京都港区新橋4-10-7TIM
PC Engine FAN 編集部
○○○○○○係

12月号読者アンケートプレゼント当選者

スプラッターハウス

北海道／山久保貴幸・18歳
秋　田／伊藤　暢子・17歳
山　形／高橋　忠清・12歳
新　潟／渡辺　充洋・13歳
群　馬／富沢　佳弘・16歳
千　葉／板倉　雄一・15歳
長　野／黒沢　理恵・10歳
奈　良／山口　光生・15歳
和歌山／芝村　拓造・14歳
香　川／大谷　秀樹・14歳
高　知／北代　知也・14歳
広　島／土手　　校・13歳
山　口／兼安　忠弘・15歳
熊　本／貴田健太郎・12歳
鹿児島／山下　　亮・12歳
富　山／中井　博之・15歳
岐　阜／小桜　健一・18歳
愛　知／岩瀬　健治・17歳
和歌山／榎本　信裕・18歳
兵　庫／谷垣　伸治・17歳
徳　島／真貝　裕明・19歳
高　知／浜口　倫一・18歳
愛　媛／村田　清隆・15歳
宮　崎／黒木　貴三・18歳
沖　縄／野原　　学・14歳

タイトーチェイスH.Q.

岩　手／佐々木信也・15歳
新　潟／平沢　純央・15歳
埼　玉／江連　太一・18歳
長　野／西村　幸謹・13歳
静　岡／吉田　直樹・17歳

ヘビーユニット

北海道／佐藤幸一郎・14歳
岩　手／本城　勝志・25歳
新　潟／小杉　秀明・14歳
群　馬／飯塚　祐司・13歳
埼　玉／榎本　和人・15歳
神奈川／梅岡　国芳・17歳
富　山／中木　清隆・18歳
大　阪／西尾　幸彦・17歳
兵　庫／富永　　努・13歳
高　知／大久保有利子・12歳
愛　媛／松村　和憲・13歳
鳥　取／谷口　寛文・14歳
広　島／能浦　忠道・12歳
福　岡／石川　澄夫・20歳
大　分／木本　憲司・18歳

ヴォルフィード

北海道／入倉　俊二・24歳
岩　手／及川　竹春・15歳
新　潟／今井　忠貴・15歳
千　葉／鈴木　哲也・16歳
東　京／関口　健二・17歳
神奈川／原　　彰宏・17歳
山　梨／河行　賢司・14歳
静　岡／堀井　　忍・15歳
富　山／佐々木亮一・16歳
石　川／北村　文彰・14歳
愛　知／河合　達也・14歳
滋　賀／田中　善久・13歳
三　重／横井　昭人・16歳
大　阪／林　　浩一・18歳
熊　本／須賀　雅福・17歳

逐電屋藤兵衛

宮　城／伊藤　徳夫・17歳
埼　玉／野辺　友子・24歳
東　京／豊島　伸夫・18歳
神奈川／田中ひろ美・10歳
静　岡／笠松　聖也・16歳
石　川／松浦　優子・14歳
愛　知／林　　崇貴・15歳
福　井／百成　輝美・13歳
京　都／秋山　敏一・14歳
奈　良／藤田　大介・19歳
岡　山／青笹ひろき・12歳
島　根／佐々木義規・13歳
広　島／稲木　　聡・20歳
山　口／寺坂　　修・20歳
福　岡／古賀　文人・13歳

ドラえもん

岩　手／前森　国雄・12歳
秋　田／仙波　大器・11歳
宮　城／佐藤　恭一・19歳
福　島／円谷　和則・16歳
東　京／加藤　敦雄・13歳
富　山／長草　友晴・16歳
石　川／藤田　悠真・7歳
岐　阜／山崎　裕和・13歳
愛　知／坂井　孝浩・16歳
三　重／中西　芳宏・15歳
兵　庫／吉村　敏行・16歳
島　根／熊谷　裕子・10歳
広　島／鷲尾　聖幸・16歳
大　分／安東　弘敏・14歳
長　崎／若松　　賢・12歳

ガイフレーム

秋　田／秋山　武久・15歳
福　島／後藤　慶貴・13歳
千　葉／岡　　泰典・13歳
東　京／布施　祐文・13歳
岐　阜／梅田　寛之・17歳
愛　知／伊藤　鉄男・16歳
滋　賀／斉藤　英次・17歳
京　都／山崎久仁郎・16歳
大　阪／鵜飼　康史・13歳
兵　庫／奏　　直樹・15歳
徳　島／高石　正二・15歳
高　知／宮川　幸二・13歳
岡　山／間山　秀樹・18歳
福　岡／野口　貴広・17歳
宮　崎／山口　健一・17歳

ぎゅわんぶらあ自己中心派

北海道／岡本　雅和・17歳
青　森／葛西　正貫・13歳
岩　手／吉田　明弘・15歳
山　形／鈴木　克行・15歳
新　潟／森田　正人・13歳
茨　城／佐川　博之・16歳
埼　玉／堀尾　高弘・16歳
千　葉／稲田　　玲・17歳
東　京／木村　直宣・15歳
静　岡／高松　　善・16歳
石　川／谷　　俊幸・16歳
大　阪／吉川　明宏・14歳
鳥　取／平田　俊之・18歳
岡　山／中村　泰之・17歳
山　口／池田　大樹・16歳

＊敬称は省略させていただきました

PC88 FREAK

88の限界を超えたアクション

PRAJATOR

—IMAGE RANGER—

発売中（FH以降対応、VA可） エニックス 7800円（税別）

ネットワーク上に侵入者発見!

この『PRAJATOR』は、PC-8801シリーズのうち、CPUクロックが8MHzのものに合わせて作られた。つまり、それだけ88に負担をかける大きなキャラクタが、信じられないほどなめらかに動く、アクションゲームだ。

何者かによって、ネットワーク上に差し向けられた「ラウンド・ギア（ネットワーク侵入ロボットプログラム）」に対抗すべく開発されたのがプレイヤーの操作する「PRAJATOR」なのだ。パンチ、キックを駆使して侵入者を倒せ!!

●この装置によって「PRAJATOR」のイメージをネットワーク上に送る

戦うほどに強くなる

「PRAJATOR」は、1 AREAをクリアするごとに、防御力、機動力、攻撃力などを設定し、強くしていくことができる。しかし、レーザーなどの飛道具は一切装備できないので、あくまでもプレイヤーの腕前が問われることになる。

●コクピットを横からみたところ

●バランス良いセッティングが必要だ

多彩な動きが楽しい

1画面の中を、所狭しとパンチ、キックの応酬が行われるわけだが、「PRAJATOR」も敵のラウンド・ギアも、細かく、そして多彩な動きを見せてくれる。

パンチあり、ジャンプあり、キックあり、ジャンプキックありとその動きの多彩さは、業務用のアクションゲームにも決して負けてはいないのではないだろうか!?

●ローキックで攻撃してみたが……

●敵はジャンプキックを繰り出してきた。さあ、どうよけるか？ いっそ、パンチで受けとめてしまうか!?

●お互いに間合いをとって近づく。ここから繰り出すのはパンチがよいか、それともキックか？

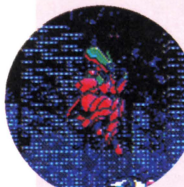
●ごく普通のキック。間合いをとりやすいのでよく使う

●ジャンプキックは敵の頭部にビシッときめると胸がスカッとするものがある

●ローキック。連発することによって威力倍増

●パンチ。見切れば連発も可能

●パンチも繰り出してくるぞ!!

●正体。この構えからどんな攻撃を繰り出す!?

●J.Bの動きは「PRAJATOR」とほぼ同等。ここではジャンプキックをしてきた

●当然キックも繰り出してくる。当たるとダメージ大!!

PRAJATOR パワーアップシステム

各AREA出撃前に、パワーウエイトの調整を行う。すなわち、ウエイトの範囲内で、防御力、そして、キック、パンチの攻撃力を決めていくのだ。AREAをクリアするごとに、「PRAJATOR」の持つHIT.P、そして許容ウエイトの数値が大きくなっていく。つまり性能が上がっていくのだ。

①PRAJATOR全体像
PRAJATORの透視図である。

②BASE DATA
ボディーに相当。自動的に上昇する。

③MISSION
キック、パンチのウエイトが左右。

④POWER UNIT
エンジンに相当。自動的に上昇する。

⑤ARMOR
防御力。ウエイトで設定可能。

⑥POWER WEIGHT
防御力、キック、パンチを設定する。

息もつかせぬ戦いが待っている!

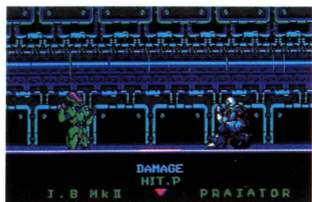
ラウンド・ギアがネットワーク上に侵入してきたことを探知したら、いよいよ「PRAJATOR」に指令が下る。指示されたネットワークに転送され、ラウンド・ギアと戦うのだ。もちろんAREAが進んでいくごとに敵は強くなり、敵の本体へと近づいていく……。敵の真の目的を暴きだせ!!

指令発動!

このコが「PRAJATOR」出動の指令を下す水咲麗華。各AREAごとに指令を伝えてくれるぞ!!

1AREA3体出現!

新宿、大手町、市ヶ谷など、ゲームに登場するAREAの名は東京及び近郊に実在する地名だ。AREAに合わせて背景も変化し、各AREAに3体のラウンド・ギアが登場する。当然、3番目に登場するラウンド・ギアがそのAREAで最強であり、倒すことが難しい。

このゲームは最近の88版には珍しくセーブ機能を持っていないが、AREAの順番、登場してくるラウンド・ギアの順番など決まっているので、弱点を見切り、メモをとりながらプレイするといいだろう。

敵の登場にもいろいろなパターンが用意されていて楽しい

AREA1のボスであるJ.Bを倒せば、無事にAREAクリアだ

敵に与えたダメージ、与えられたダメージはゲージで表示される

下のゲージに注目! 勝ち進んでいくと、敵のHIT.Pが大きくなったり動きがレベルアップするぞ!

AREA1のボスJ.B。DAKKARと比べるとHIT.Pは小さくなっているが、素早い攻撃でキミを悩ませるぞ

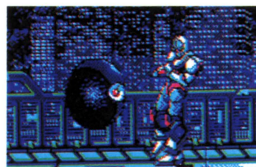
セーブなし!コンティニューのみ!!

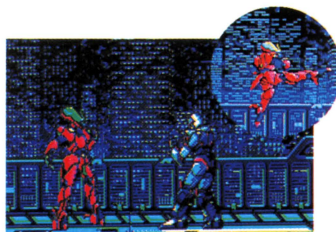
GAME OVERの画面。パソコンの電源を切らない限り、無制限にコンティニューできるぞ!

このゲームにはセーブはないが、AREAのボスのところから再開できる「CONTINUE」と、そのAREAの頭からプレイできる「RETRY AREA」、ゲームの最初からプレイする「NEW GAME」が用意されているぞ。何度もプレイして、敵の動きを、そして弱点を見切ってしまおう!!

新宿に敵が!

最初のAREAは新宿。背景には高層ビルが立ち並んでいる。

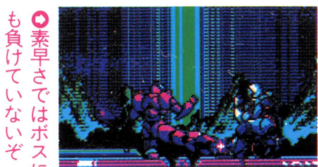
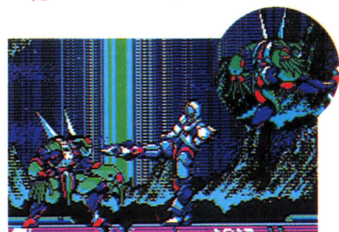
最初に出くわすラウンド・ギアは、目の玉の化け物のようなヤツ。ほとんど動かないので安心していると、レーザービームを放ってくるので注意が必要だ。もちろんレーザーを放たないように攻撃するコツがあるので、それを知ってしまえば倒すのは簡単だ。

こいつはレーザーを放ってくる

DAMITEL。あなどれない敵だ

AREAのボスだけあって、素早く多彩な攻撃をしてくるぞ。相手の技を見切ろう!!

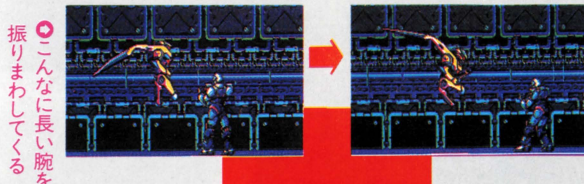
大手町へGO!

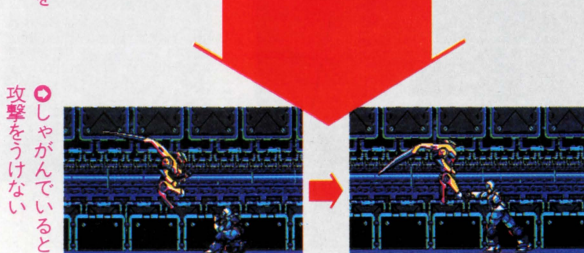
大手町という設定だが、背景には山があり、天から一条の光が射し、現実の大手町とはかけはなれたものになっている。

このAREAに登場してくるラウンド・ギアは、素早く動くヤツが揃っており、動きを見切って攻撃するだけではなく、プレイヤーはアクションゲームの腕前を存分に試されることになるぞ!!

巨体を飛行させて攻撃してくるぞ

素早さではボスにも負けていないぞ

こいつをやっつけるには、各AREA前にあるパワーウェイトのセッティングをシビアにやっておくべし!!

敵キャラを見切ろう!!

このゲームは、アクションの腕前もさることながら、敵の弱点を見抜く観察力が必要(通常は兼ね備えている人が多いが……)。敵を恐れず、いろんなことを試してみよう! やがて弱点、敵の攻撃パターンが読めてくるようになるはずだ。さあ、敵ラウンド・ギアに戦いを挑め!!

こんなに長い腕を振りまわしてくる

さて、どうやって攻撃しようかな?

しゃがんでいると攻撃をうけない

ここからパンチを繰り出すべし!!

FOUR TRAX
フォートラックス

ナムコ　大好評活躍中

エキサイティングなATVレース

大ヒット中のＦ１レーシングゲーム『ファイナル・ラップ』でおなじみ、複数のプレイヤー同士で対戦ができる〝通信機能〞。

このスグレモノのシステムを再び搭載した、４輪ＡＴＶ（全地形走破車・４輪バイク）がモデルのビデオゲームがこの『フォートラックス』です。

モノがＡＴＶだけに、レースの舞台となるコースは未舗装で変化に富み、Ｆ１とは一味違った、ジャンプありぶつけ合いありのラフでエキサイティングなレースが楽しめます。まさに「対戦」という名にうってつけの内容です。

1位 混戦の中を抜け出したプレイヤー

2位 １位のヤツの背中を見て走る２位

3位 ４位のヤツが迫っている！　注意

4位 アウトから抜けるか？　ガンバレ

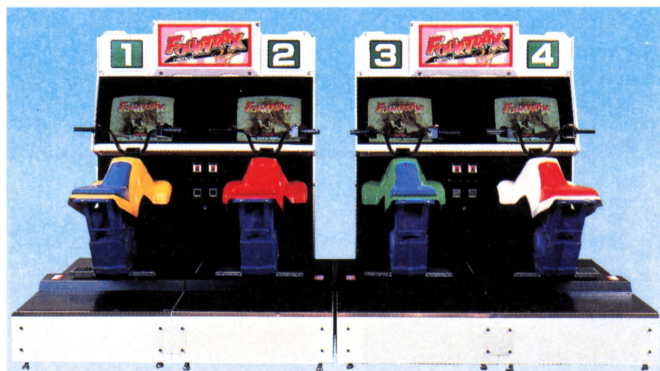
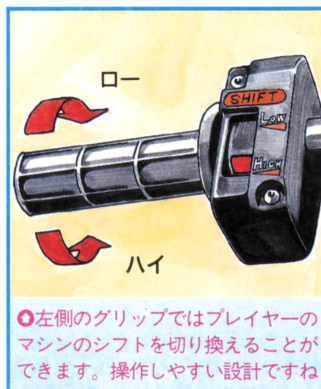
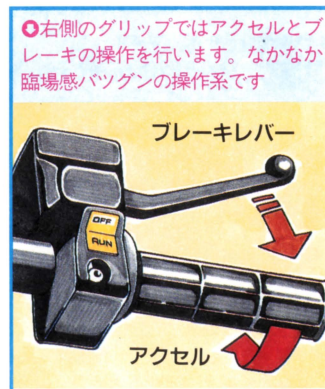
サイドにいるのは邪魔するキャラです

これがゲームのメインのＡＴＶ

実車と同じリアルな操作

４輪ＡＴＶはアクセル、ハンドルの操作など、ほとんどバイクと同じ感覚で楽しめます。『フォートラックス』では、この操作感をグリグリ動く体感シートと共にリアルに再現しています。

また、ブレーキやシフトなどがすべて足元に置かれているために、慣れないと１周もマトモに走るのが難しいＦ１モノのゲーム等にくらべてとっつき易く、プレイが楽に行えます。

ゲームの難易度も比較的易し目で、おそらくほとんどの人が残りタイム切れによるゲームオーバーを気にすることなく、１レース（４周）を最後まで楽しむことができると思います。

〝フォートラックス〞の筐体。一見動きが少ないように見えますが実際にプレイしてみると、操作といい動きといい、かなりいい味をだしてます

左側のグリップではプレイヤーのマシンのシフトを切り換えることができます。操作しやすい設計ですね

右側のグリップではアクセルとブレーキの操作を行います。なかなか臨場感バツグンの操作系です

美麗グラフィックでバトルを展開!

通信機能によるレースには、2人から最高8人までが参加できます。レースはタイマーが「0」になるまでプレイ可能で、タイマーは同一レースに参加しているプレイヤーのうち誰か1人がコースを1周するごとに延長されるようになっています。

そして、『ファイナルラップ』にもあった機能ですが、順位の低いマシンほどレース中に性能が上がり、トップを走るマシンは性能が落ちるという仕組み。これも付いてます。これによって抜きつ抜かれつのデッドヒートが最終ラップまでくり返されるわけです。

ここに激突しても、やはりクラッシュ……とても堅いギャラリーです

木の上で豪快なジャンプ

あっ転倒! 地面にたたき付けられてもダイジョーブ

逃げる観客! でも逃げ遅れて困るのはプレイヤーです

絶対!得するテクニック!

①カウンターを当てろ!

急なコーナーをオーバースピードで回ると、テールがズルズルとすべってコースアウトしてしまう危険性があります。そんな時は、コーナーの方向と反対方向へハンドルを切り、カウンターを当てましょう! そうすればスピードを落とすことなくクリアできます。

コーナーを攻めろ!

②ジャンプ中はアクセルオフ!

コース上の段差に高速で突入するとマシンはジャンプします。この時アクセルを開けっぱなしにしておくと、着地時にパワーを喰われて立ち上がりが遅くなってしまいます。ジャンプ中はアクセルをもどし、着地してから再び開けるように操作しましょう。

豪快にジャンプだ!

③体当たり&ブロック!

オフロードレースならではの要素がこの体当たりというテクニック。

マシン同士を接触させて、相手の車をコースの外へ押し出したり、そのままコース上の障害物に叩きつけてクラッシュさせたりの、自分が1位になるためならば友情をも失っても悔いはないという人の為の技です。

ガンガンぶつけろ!

FOUR TRAX フォートラックスの開発者に聞く!

Q:このゲームを作るきっかけは?

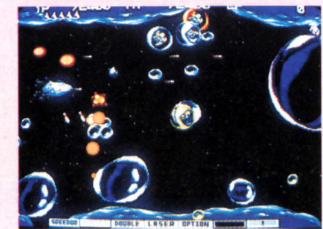
A:2年前の6月に仲間6人でオフロードバイクで茨城県の某所にキャンプにいきました。そこは、まるでグラミス(カルフォルニアの有名な砂漠)のようなところで、ATVやら、4WD車やら、モトクロッサーなどが水を得た魚のように生き生きと走っていました。我々もバイクで走り回っていたのですが、たまたまそこで知り合った人が、フォートラックスに乗せてくれたのです。レースマシンだからパワーがまったく違うし、低圧の極太タイアのおかげで砂の上でもグイグイ進むし、コーナーリングも2輪とは違いバンクできないし、かといってハンドルだけでは曲がらないし、ドリフトは思いのままだし、こんな面白いものがあったのかと改めて思い知りました。いつか、この感覚をゲームにしたいと考えていたわけです。

Q:プレイヤーにメッセージをお願いします。

A:最初は操作に、とまどうかもしれないけど、2・3回やればすぐに慣れます。あとは、コーナーリングラインなどを考えてやれば速くなれます。そうなれば、他人とのレースが充分に楽しめます。人数が多ければ多いほどエキサイティングなレース展開が楽しめます。「レースは自分との闘いです」なんていうけれど、やっぱり他人と競い合うときが1番面白いとおもいます。熱中してくると、肘と肘とが当たったりすると思うけど、それもレースの内だと思って楽しんでください。スーパークロスのような接戦状態の雰囲気づくりのためにそうしてあるのですから。勝つためには、勝負のポイント(ヘアピンやシケイン)での走行ラインを何種類持っているかが重要になります。がんばって自分だけのラインを見つけてください。Good-Luck!!

ゆく年、くる年のゲーセン情報

おなじみの業務用ビデオゲームの新作情報です。好評活躍中のタイトーの『ダライアスII』ですが、前作の『ダライアス』や『ニンジャウォリアーズ』で使われていた3画面筐体でもプレイできるようになりました。そして、同じタイトーからは巨大なキャラを使った格闘アクション『バイオレンスファイト』が活躍中です。セガからはAMショーに出展された2人同時プレイの体感ガンシューティング『ライン・オブ・ファイア』が登場します。カプコンからは2人同時プレイの格闘ゲームの『ファイナルファイト』が活躍中、期待のシューティング『1941』は1月に登場の予定。そして、ナムコは最高8人でプレイでき、鈴鹿サーキットのコースをシミュレートした『ウイニングラン・鈴鹿GP』と3機の自機が合体する縦スクロールシューティング『デンジャラス・シード』が活躍中。AMショーでナムコブースで披露された、アメリカ、アタリ社のスピード感がとても爽快なポリゴンを使った3Dの近未来ドライブゲーム『スタンランナー』も12月中に登場します。年末年始は新作も粒揃いで退屈せずに過ごせそうですね。

『ウイニングラン・鈴鹿GP』

『グラディウスIII』のゲーム画面

※『ウイニングラン・鈴鹿GP』の画面写真は開発中のものです

PC Engine

週間ヒットチャート!

暖冬、暖冬と言いながらもやっぱり日々寒くなっているには違いない。ゲーム成績表も寒かった。しかし、売上チャートは入れ替わりが激しいランクになった。

11／13～11／19

前週	順位	ゲーム名	データ	コメント	ポイント
新登場	1	ニュートピア	ハドソン／'89年11月17日発売／アクションRPG／5800円	前週までの1位『ドラえもん』をグーンと引き離して高ポイントで1位になった	159
前週1	2	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円	決して低くはないポイント	59
前週2	3	ファイヤープロレスリング	ヒューマン／'89年6月22日発売／プロレス／6300円	最近チャートに顔を出す	20
前週4	4	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円		18
前週3	5	ファイナルラップツイン	ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円		7
前週17	6	ドラゴンスピリット	ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円		6
前週9	7	究極タイガー	タイトー／'89年3月31日発売／シューティング／5500円		6
前週5	8	オーダイン	ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円		6
前週13	9	デジタルチャンプ	ナグザット／'89年10月13日発売／ボクシング／5800円		6
前週11	10	鏡の国のレジェンド	CD・ビクター音楽産業／'89年10月27日発売／アドベンチャー／6750円		6

11／20～11／26

前週	順位	ゲーム名	データ	コメント	ポイント
新登場	1	麻雀学園	フェイス／'89年11月24日発売／麻雀／7980円	麻雀ゲームが発売と同時に1位になるとは…当然、みんな付加価値を期待する?	77
前週1	2	ニュートピア	ハドソン／'89年11月17日発売／アクションRPG／5800円	脱衣ものにはかなわない!?	74
前週2	3	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円	2週連続落ちてしまった	49
新登場	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派	CD・ハドソン／'89年11月24日発売／麻雀／5800円		48
新登場	5	大地くんクライシス	サリオ／'89年11月22日発売／シミュレーション／6400円		38
前週4	6	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円		17
前週3	7	ファイヤープロレスリング	ヒューマン／'89年6月22日発売／プロレス／6300円		14
前週21	8	獣王記	NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円		10
新登場	9	チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業／'89年11月24日発売／ゴルフ／6200円		9
前週20	10	モンスター・レアー	CD・ハドソン／'89年8月31日発売／アクション／5800円		8

買いたいゲーム BEST 10

常連だった『イースI・II』や『弁慶外伝』が発売された代わりに桃太郎ものが2つランクインしてきた。しかし『源平討魔伝』が相変わらず1位となり、下位がどうなろうと関係ないという感じ。

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	源平討魔伝	ナムコ	20.8
4	2	コズミック・ファンタジー	日本テレネット	17.8
5	3	ダライアス(CD-ROM版)	NECアベニュー	17.6
2	4	スプラッターハウス	ナムコ	7.0
22	5	桃太郎活劇	ハドソン	5.0
8	6	アフターバーナー	NECアベニュー	4.6
17	7	桃太郎伝説II	ハドソン	4.4
9	8	ダライアス(Huカード版)	NECアベニュー	3.8
16	9	スーパー大戦略	マイクロキャビン	3.4
14	10	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	3.2

出して欲しいゲーム BEST 10

まだ市場に登場していない初登場の『グラディウスIII』を含め、一連のグラディウスシリーズが下位に軒を連ねている。相変わらずの人気シリーズだが、参入していないコナミの作品だけに期待薄。

前回	今回	ゲーム名	%
1	1	テトリス(業)(パ)(フ)(ゲ)	9.2
3	2	ワルキューレの伝説(業)	7.8
2	3	ドラゴンクエスト(フ)(パ)	7.4
5	4	R-TYPE II(業)	7.2
4	5	ダライアスII(業)	4.4
6	6	天地を喰らう(業)(フ)	3.8
12	7	イースIII(パ)	3.0
13	8	グラディウスII(業)(フ)(パ)	2.8
—	9	グラディウスIII(業)	2.4
22	10	グラディウス(業)(フ)(パ)	2.0

※売上以外の表は、本誌1月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(メ)はメガドライブ (フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は11月29日までに発売の83本のゲームの順位を示します。　※売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計したものです。

11／27〜12／3

前週	順位	タイトル	データ	コメント	ポイント
新登場	1	Mr.HELIの大冒険	アイレム／'89年12月1日発売／シューティング／6700円	PCチャートでは最近発売と同時に1位というのが多い。これもその1つ	65
前週2	2	ニュートピア	ハドソン／'89年11月17日発売／アクションRPG／5800円	2週連続新作にやられた！	56
新登場	3	USAプロバスケットボール	エイコム／'89年12月1日発売／バスケットボール／5600円	ここにも新作が登場したぞ	37
前週3	4	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円		33
新登場	5	バリバリ伝説	タイトー／'89年11月29日発売／レース／6600円		32
前週1	6	麻雀学園	フェイス／'89年11月24日発売／麻雀／7980円		28
前週5	7	大地くんクライシス	サリオ／'89年11月22日発売／シミュレーション／6400円		17
前週11	8	天外魔境	CD・ハドソン／'89年6月30日発売／RPG／7200円		10
前週13	9	ドラゴンスピリット	ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円		9
前週4	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	CD・ハドソン／'89年11月24日発売／麻雀／5800円		9

Hit Chart Voice!

つまりは未だ本数不足

'89年11月13日〜の1週間のデータをみると『ニュートピア』の圧倒的な独走である。しかも2位が『ドラエもん〜』だ。前週、前々週を含め3週連続ハドソンのゲームがトップを飾った。超ビックなゲームが発売されない昨今、ハドソンはコンスタントに中堅どころのゲームで安定した人気を得ているようだ。必ずしもゲームの発売本数が多いからというわけではないと思われる。

6位、7位を見ると、再出荷されて市場に出回ったのか、『ドラゴンスピリット』、『究極タイガー』といった少し前のシューティングゲームが入っている。業務用名作の移植は息が長いともとれる。しかし、最近ゲームの数は増えたけれども、これといった良質のゲームが少ないためにここまでくい込まれたのではなかろうか。

'89年11月20日〜に入ると『麻雀学園』が、『ニュートピア』を抜いて1位。賛否両論あるだろうが、ユーザーは待ち望んでいたということになるだろう。これも単にエッチなだけのゲームであればここまでポイントは伸びなかったと思われる。しかし噂では、『麻雀学園』は再出荷されない可能性もあるという。NECが今後エッチなゲームの発売を許可する可能性は薄いということだ。

CD-ROM²ゲームでは、『ぎゅわんぶらあ〜』や『モンスター・レアー』などがユーザー数のわりに健闘している。ともにオリジナル以上の出来の移植が成功しているからだろう。今後もこのようなゲームの力でハードのユーザー数を増やしていってほしいものだ。『ダライアス』の発売によってどう変化するか。楽しみな部分でもある。

◆確か、買うとビデオもいっしょにもらえちゃったという『麻雀学園』。

◆発売と同時に他を圧倒するほどのポイントで1位となった『ニュートピア』。読者評価もまずまず良

◆発売から1年経つのにベスト10に出たり入ったりしながらガンバリを見せているのがこの『ドラゴンスピリット』

ゲーム成績表

前号で『ドラえもん迷宮大作戦』が2週連続で売上1位だったので、評判が良いのかと思いきや、オリジナリティに欠けるというキツイ評価を受けて、総合でも37位と平均的な順位におわった。反対に、売上では華々しい訳ではなかった『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がベスト10へあと1歩という好評価を得た。お買い得度の4位が光っている。万人向けではない『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』を除けば、その他は下位の上くらいの評価止まりだった。

ゲーム成績ベスト10

順位	タイトル	得点
1	天外魔境	25.672
2	R-TYPE Ⅰ	25.447
3	SUPER桃太郎電鉄	25.339
4	コブラ〜黒竜王の伝説	24.898
5	ファイティング・ストリート	24.402
6	究極タイガー	24.368
7	モンスター・レアー	24.302
8	ヴァリスII	24.243
9	ガンヘッド	24.097
10	定吉七番 秀吉の黄金	23.921

10月31日発売 ドラえもん迷宮大作戦
ハドソン／アクション／4900円

全60面のアクションゲーム。**★メリハリがない**（石川／竹田一クン）**★1日でクリアした**（静岡／鈴木慎太郎クン）

項目	得点
キャラ	4.246⑭
音楽	3.350(51)
買い得	3.628㉔
操作性	3.643㉙
熱中度	3.429(56)
オリジナリティ	3.057(67)
総合	21.353㊲

11月1日発売 都留照人の実戦株式倍バイゲーム
インテック／シミュレーション／9800円

インテックのPCエンジン参入第1弾のゲーム。過去何年間かの実際の株の動きがインプットされている。

項目	得点
キャラ	2.580(82)
音楽	2.560(83)
買い得	2.460(83)
操作性	2.800(79)
熱中度	2.640(82)
オリジナリティ	2.840(78)
総合	15.880(82)

11月17日発売 ニュートピア
ハドソン／アクションRPG／5800円

魔王＋剣士＋姫＋伝説でRPGは決まり。**★ゼルダの伝説だ**（埼玉／倉地智治クン）**★簡単だった**（千葉／大和晴高クン）

項目	得点
キャラ	4.130㉑
音楽	3.841㉓
買い得	3.724⑳
操作性	3.850⑰
熱中度	3.943㉑
オリジナリティ	2.845(77)
総合	22.333㉚

11月24日発売 麻雀学園
フェイス／麻雀／7980円

女の子が脱ぐ麻雀ゲーム。**★持ち点が少なすぎる**（静岡県／田直明クン）**★とても燃えた**（愛知／小城誠クン）

項目	得点
キャラ	3.969㊱
音楽	3.479㊳
買い得	3.275㊽
操作性	3.755㉓
熱中度	4.061⑰
オリジナリティ	3.918⑫
総合	22.457㉙

11月24日発売 ぎゅわんぶらあ自己中心派
CD・ハドソン／麻雀／5800円

片山まさゆき原作より。**★キャラの特徴がよく出ている**（埼玉／金原貴明クン）**★もっと声を入れて**（愛知／伊藤貴光クン）

項目	得点
キャラ	4.265⑬
音楽	3.805㉔
買い得	3.955④
操作性	3.858⑯
熱中度	4.070⑮
オリジナリティ	3.814⑯
総合	23.767⑪

11月24日発売 チャンピオンシップゴルフ
ビクター音楽産業／ゴルフ／6200円

アメリカのパソコンゲームからの移植もの。使用されるホールはアメリカやイギリスの名門コースのホール。

項目	得点
キャラ	2.905(80)
音楽	2.924(79)
買い得	2.716(76)
操作性	2.943(77)
熱中度	2.849(79)
オリジナリティ	2.867(75)
総合	17.204(77)

11月29日発売 バリバリ伝説
タイトー／レース／6600円

しげの秀一の同名人気漫画より。**★期待はずれ**（埼玉／神谷和成クン）**★なかなか硬派な印象**（京都／田中勝クン）

項目	得点
キャラ	3.363(63)
音楽	3.075(71)
買い得	3.075(62)
操作性	3.515㊲
熱中度	3.484㊽
オリジナリティ	3.181(63)
総合	19.693(60)

ソフト100本 各20名様

アンケートに答えてゲームをもらおう 読者プレゼント

今号のプレゼント

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり 右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①～⑤)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめ切りは1月29日(必着のこと)発表は2月28日発売4月号です。

アンケート

❶今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
❷また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入してください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。
❿今号の第1付録、コズミックファンタジー攻略本についてあてはまる番号を1つ選び書いてください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。
⓫今号の付録、弁慶外伝攻略絵巻下巻についてあてはまる番号を1つ選び書いてください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。
⓬あなたはPC Engineコア構想に興味ありますか?
①ある ②ない ③知らない
⓭コア構想は次のようなシステムを予定していますが、興味があるもの2つ、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
⓮現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び書いてください。
①ぜひ買いたい
②買うかどうか検討中
③余り欲しくはない
④既にもっている
⓯好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング ②アクション
③RPG ④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他
⓰ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No.	表1 今月号の記事
1	〈新作〉スーパーバレーボール
2	〈新作〉熱血高校ドッジボール部PC番外編
3	〈新作〉パラノイア
4	〈新作〉ファイナルゾーンII
5	〈新作〉デスブリンガー
6	〈新作〉ドロップロックほらほら
7	〈新作〉倉庫番WORLD
8	〈攻略〉レッドアラート
9	〈特報〉大魔界村
10	〈特報〉ダライアスCD ROM版
11	〈続報〉源平討魔伝
12	UL-TECH Wonder Land
13	PC SCRAMBLE
14	PC-88FREAK
15	ゲーセンFREAK
16	ゲームベスト10
17	COMING SOON
18	新作発売カレンダー
19	〈攻略付録①〉コズミックファンタジー
20	〈攻略付録②〉弁慶外伝攻略絵巻 下巻
21	
22	

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミコンマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep／メガドライブ
12	コンプティーク
13	POPCOM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	週刊少年チャンピオン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
24	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン、ツインファミコン ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	MSX、MSX2、MSX2+
4	セガマスターシステム
5	MEGA DRIVE
6	PC-8801、PC-9801シリーズ
7	X68000シリーズ
8	FM TOWNS
9	ゲームボーイ
10	リンクス
11	その他
12	何も持っていない
13	とくに買いたくない

No.	表4 ゲームソフトリスト
1	アームドF
2	アウトラン
3	青いブリンク
4	アトミックロボキッド
5	アフターバーナー
6	囲碁の達人
7	イースI・II
8	イメージファイト
9	ヴェイグス
10	ヴェルフィード
11	エイリアンクラッシュII
12	F1トリプルバトル
13	オーダイン
14	オペレーションウルフ
15	オメガファイター
16	ガイフレーム
17	鏡の国のレジェンド
18	奇々怪界
19	キックボール
20	ギャラクシーフォース
21	ギャラクシーフォースII
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	恐竜大図鑑
24	キング・オブ・カジノ
25	源平討魔伝
26	コズッミックファンタジー
27	ゴルフゲーム
28	これがプロ野球'90
29	サイコチェイサー
30	最後の忍道
31	サイバーコア
32	CYBER CITY OEDO808
33	サイバーナイト
34	サイレントデバッガーズ
35	ザ・ニュージーランドストーリー
36	サンダーブレード
37	J.Bハロルドシリーズ
38	シティハンター
39	忍(SHINOBI)
40	上海II
41	獣王記(Huカード版)
42	獣王記(CD-ROM版)
43	将棋修業初段一直線
44	シンドバッド地底の大魔宮
45	スーパーアルバトロス
46	スーパー大戦略PCエンジン
47	スーパーダライアス
48	スーパー大戦略
49	スーパーバレーボール
50	SUPER桃太郎電鉄
51	ストライダー飛竜
52	スプラッターハウス
53	スパースインベーダー復活の日
54	スペースファンタジーゾーン
55	倉庫番WORLD
56	ソル・ビアンカ
57	大地くんクライシス
58	タイトーチェイスH.Q
59	大魔界村
60	タイムクルーズ
61	ダウンロード
62	TATSUJIN
63	竜の子ファイター
64	ダブルダンジョン
65	ダライアス(Huカード版)
66	ダライアス(CD-ROM版)
67	逐電屋藤兵衛
68	チャンピオンシップゴルフ
69	超絶倫人ベラボーマン
70	デジタルチャンプ
71	デスブリンガー
72	デビルクラッシュ
73	ドラえもん 迷宮大作戦
74	虎への道
75	どらぼっちゃん
76	都留照人の実戦株式倍バイゲーム
77	ドロップロックほらホラ
78	ナイトライダースペシャル
79	謎のマスカレード
80	ならず者戦闘部隊 BLOODYWOLF
81	ニュートピア
82	ネクロスの要塞
83	熱血高校ドッジボール部PC番外編
84	バットマン
85	バトルエース
86	はにい おんざ ろーど
87	パラノイア
88	バリバリ伝説
89	バルンバ
90	パワーイレブン
91	パワードリフト
92	PC原人
93	BE BALL
94	飛装騎兵カイザード
95	ファイナルゾーンII
96	ファードラウト ザ ストーリー オブ ゼビウス
97	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ
98	ヴォルフィード
99	不思議の夢のアリス
100	ブルファイト リングの覇者
101	ブレードランド
102	ブロディア
103	ヘビーユニット
104	HELL FIRE
105	弁慶外伝
106	北斗星の女
107	ボンバーマン
108	麻雀ウォーズ
109	麻雀学園
110	マイトアンドマジック
111	魔界プリンスどらぼっちゃん
112	魔動王グランゾート
113	マニアックプロレス
114	Mr. HELIの大冒険
115	みつばち学園
116	迷宮島
117	桃太郎活劇
118	桃太郎伝説II
119	桃太郎伝説III
120	モンスターレア
121	幽霊君
122	USAプロバスケットボール
123	ラビオレプススペシャル
124	ラストハルマゲドン
125	レインボーアイランド
126	レッドアラート
127	レボリューションウォーズ
128	ロードランナー
129	ROMROMスタジアム
130	ワードナの森
131	ワールドビーチバレー

＊雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニューソフト発売情報

COMING SOON

カミングスーン

さあ、小寒！　みんな寒さに身を縮ませているんじゃないかな。そんなときにはぜひカミングスーンを読んでくれ。きっとみんなをホットな気分にさせるぜ！

ちょっぴりホラーなシューティング

奇々怪界

タイトー	3月発売予定	6600円
シューティング	3メガ	画面は開発中のものです

小夜ちゃんでーす

宝船の前で、パタパタお祈りしてるのが可愛い巫女の小夜ちゃん。突然、妖怪たちに七福神をつれさられ、神社の境内を妖怪退治しながら、七福神を助けるために駆け回る。境内を進んで行くと、オバケや鯛に足のはえた妖怪が邪魔をしてくるので、おはらい棒やお札でバンバン退治。アイテムを集めたら、シーンごとに最後に出てくる大物妖怪と対決だ。

小夜ちゃん

お祈りの最中、いきなり妖怪たちに七福神をつれさられてしまった！

お札で妖怪退治しながら進む小夜ちゃん

やられちゃった

これがタイトル画面だ

攻撃方法は2種類

お札

離れた敵に。アイテムを取るとどんどん強力になっていくぞ

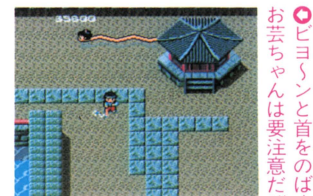
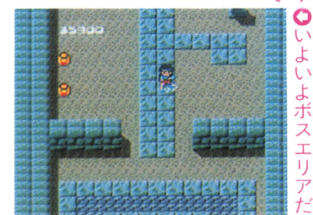
おはらい棒

パタパタして妖怪をはじき飛ばす、巫女さんならではの攻撃方法

悪霊は退散！

小夜ちゃんの攻撃方法は、おはらい棒でパタパタと、お札をバシバシ。妖怪たちは火の玉を出すもの、動きの速いものなど、いろんなタイプがあるので、それに応じて使い分けるといいよ。アイテムは、おはらい棒でパタパタすると出てくるので、いろんな所をパタパタしてみよう。

えい！　えい！　もーあっちいって

井戸から野菜が。アイテムを持ってるのも

ビヨ〜ンと首をのばすお芸ちゃんは要注意だぞ

いよいよボスエリアだ

ボス『豆頭』登場！

最初のボスは豆まき妖怪『豆頭』。豆をかわして、両眼にお札をバシバシ打ち込め!!

千夜一夜の不思議な世界を冒険

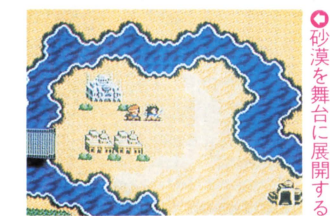
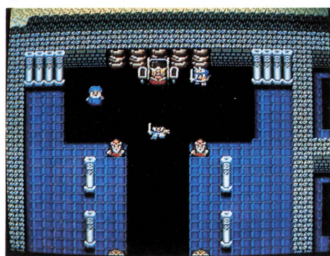
シンドバッド 地底の大魔宮

アイ・ジー・エス		5月発売予定	価格未定
RPG	3メガ	画面は開発中のものです	

エキゾチックRPG

『サイバーコア』につづいて、アイ・ジー・エスの第2弾。今度は9世紀の中近東のような世界を舞台にした、神秘的なロールプレイングゲームの登場だ。

主人公はアラビアンナイトでおなじみのシンドバッド。『千夜一夜物語』などに登場するキャラクタやエピソードが盛りだくさんにつめ込まれ、いままでのロールプレイングとはまたちょっと違う、一風変わった趣きをもった、アラビアの砂の香りが感じられるゲームだ。

システム自体は、コマンド選択式で、いわゆるドラクエタイプ。会話も特にコマンド選択をしなくても、接触するだけでできるというお手軽設計だ。だれもがすんなりとできるだろう。

さて、気になるその冒険だが、砂漠を越え、海を渡り、あるときは貿易で巨万の富を築き、またあるときは古代の遺跡で邪悪な怪物と闘う。さまざまな人々がシンドバッドの前に現れ、冒険にいざない、謎に答えを与え、また新たな謎を示しては去っていく。はたして何千年も前から定められているというシンドバッドの本当の使命は一体何だろうか？

美しいバグダッドの王宮の内部だ!!

砂漠を舞台に展開する

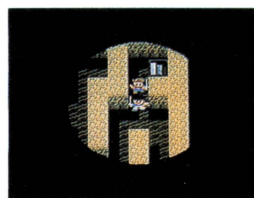
しぶいタイトル画面だ

シンドバッドの世界

バグダッドから

シンドバッドはバグダッドの商人の息子だ。父親は5年前に、あるキャラバンに参加して家を出たきり、行方知れずになっている。というわけで、今は幼なじみのアリババとふたりで、バザールのかたすみで商売をしていた。

ある日、王宮に盗賊が入り、王女シェラザードが誘拐されたという噂を聞いて、王女を助けるために情報を集めて、また武器をそろえる。そして、生まれて初めてバグダッドの町を離れ、盗賊のひそむという洞窟へと向かった。

アリババからバグダッドの姫が誘拐されたと聞いて助けに行くことに

盗族のアジトはどこかの洞窟にあるのだ！

ゲームはバグダッドの王宮からスタートすると思いきや、実は、これは全て夢だったというところから、ほんとに始まる！

どんどん強い、個性的な敵が現れるぞ!!

主な登場人物

シンドバッド
この物語の主人公。バグダッド商人の息子で、5年前に行方知れずになった父の跡を継ぎ商売を始める。そして冒険の旅へ

シェラザード
ちょっぴりおてんばで無邪気な、バグダッドのお姫様。盗賊にさらわれ、シンドバッドに助けてもらった後、仲間になる。

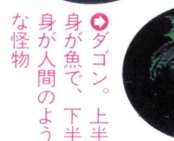
アリババ
シンドバッドの幼なじみで、親友でもあるアリババ。一番最初に仲間になってくれるとても頼りになるメンバーだ。武器を使うのが上手。

悟空
東の国からありがたいお経を取りに旅をしてきたという人。仲間になれば強力な味方になるのだが、どうやれば仲間に？

敵キャラ群

カルラ。鳥の怪物。空から急降下してきてロばしで攻撃する。

イーブルタイ。砂漠をさまよう不気味な目。姿はさだかでない

インキュブス。猿系の怪物。体を縮めて弱そうに見えるが強い

ダゴン。上半身が魚で、下半身が人間のような怪物

RPG式コマンド操作で攻撃技を選択！

マニアックプロレス

ハドソン	発売日未定	価格未定
プロレス	4メガ	画面は開発中のものです

技は全部で40種類だ

プレイヤーはプロレスを真の格闘技にするために、それぞれ得意技をもつ対戦者と試合して勝つのが目的。このプロレスゲームはRPG式のコマンドで技を選択するシミュレーションゲーム。対戦者によって効果が違うので、プレイヤーの判断が勝負の決め手となる。また、腕、ボディ、足と強化するところを決めて、40種類の技の中から、得意技を決めることができる。キミならどんな選手にする!?

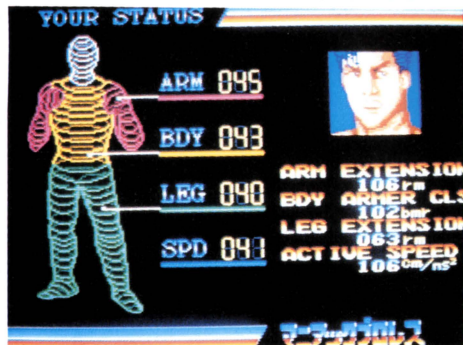
ARM 040/040 LEG 040/040
BDY 040/040 SPD 040/040

どんな大技が飛び出すか、今から楽しみ。戦略が生きるか、技が生きるか

ステイタス画面だ

YOUR STATUS
ARM 045
BDY 043
LEG 040
SPD 041

トレーニング次第で、しめ技がやたらスゴイといった個性的な選手も出現する

MANIAC プロレス 明日への闘い
NEW GAME
PASS WORD
BACKUP SYSTEM
© HUDSON SOFT

プレイヤーの行方には、プロレス界に潜む黒い陰謀が見えかくれしているのだ…

コマンド選択型だから、宙をきってのドロップキックなんていう大技も決まる！

どうする!?

サイバーなアドベンチャーゲームが登場

CYBER CITY OEDO 808

NCS	3月下旬発売予定	6200円
アドベンチャー	CD-ROM	画面は開発中のものです

OEDOを救えるか？

西暦2808年、コンピュータ犯罪が多発する日本のOEDO808を舞台にした、アドベンチャーゲームの登場だ。キミは、それらの事件を解決する為につくられた電脳警察（サイバーポリス）の機動刑事になってOEDO808を救うのだ。

基本的には、コマンド選択式のアドベンチャーだが、移動時には見下ろし型のマップに画面が変わり、そのマップ上を移動する。また、このゲームのウリの1つとして見事なアニメーションシーン、美しいグラフィックが用意されていてプレイヤーを飽きさせない。さぁキミは、OEDO808を救うことができるか？

サイバーシティの建物は、パイプがしきつめられ、とってもサイバー

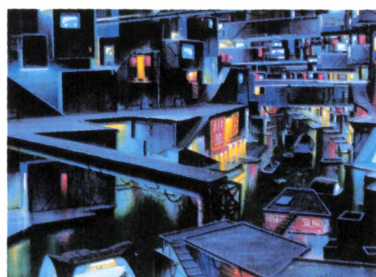
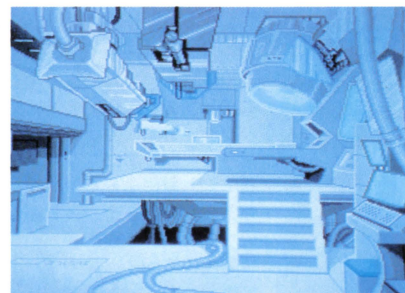
窓ガラスの向こうに見えるのは、一体なんだろうか……？

ビルの中をくまなく、しらべろ。意外な所に、盲点が隠されているかもしれない。しらべまくるのだ!!

捜査を開始だ！

話す
ヴァーサス「大使はおよそ二時間十五分後に電脳摩天楼最上階のシャトルポートに到着

システムは、基本的にコマンド選択。グラフィックの中に各コマンドを表示する

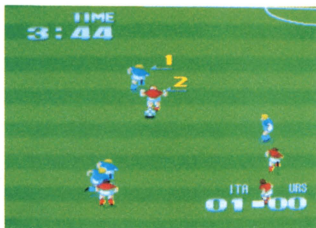
水没した、旧官庁街に「ブレードランナー」のようなスラム街がひろがっている。どことなく犯罪の臭いが……

この研究室で一体どんな実験が行われていたのか……？　そしてその闇に潜む黒幕は、一体誰なのか。事件の謎はさらに深まっていく

5つのフォーメーション選択でエキサイト

フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90

ヒューマン	4月発売予定	5500円
サッカー	2メガ	画面は開発中のものです

4人同時プレイ可能

このサッカーゲームはヒューマンお得意の多人数プレイで、1P&2P対コンピュータモード、1P&2P対3Pモード、さらに1P&2P対3P&4Pモードと最高4人同時プレイが可能だ。チームは世界の強豪16チームを設定してあり、キックや走るスピード、キーパーの強さなどに個性がつけてある。試合はエキジビジョン・マッチと勝ち抜き戦だ。戦略として5つのフォーメーションが用意されていて、4-3-3、4-4-2、4-2-4と、強力なフォアード選手を持つ相手のときに有効な守備型のスウィーパーと、攻撃型に有利なサードバックがある。

ハーフタイムにはショーもある!

チームによってキーパーの強さも様々。フォーメーションでカバー

ちなみに最強チームはイタリアらしいぞ。でもサードバック・フォーメーションを組めば、チャンスをみはからって攻撃に転じることもできるハズだ

モード選択

いよいよサッカーシーズン到来!! 走る格闘技なんていわれるゲームだけど、どうしてどうして勝敗はかなり戦略がものをいうゲームなんだ

新ファクターが詰め込まれたSF.RPG

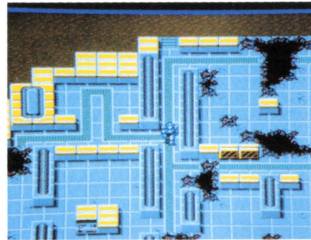
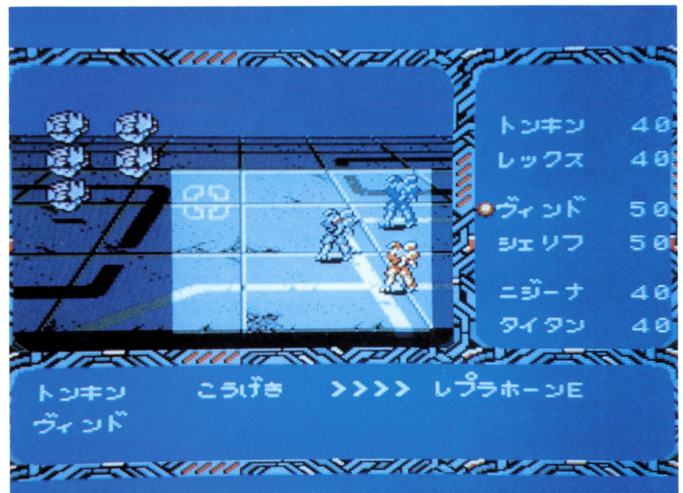
サイバーナイト

トンキンハウス	発売日未定	価格未定
ロールプレイング	4メガ	画面は開発中のものです

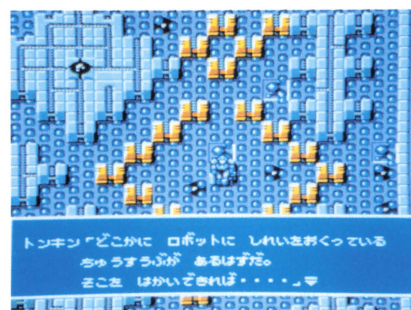
地球を目指して……

グループSNEがゲームデザインを担当しているSFロールプレイングゲーム『サイバーナイト』の続報だ!

事故のために前人未踏の銀河系中心部にハジキ飛ばされてしまったプラネット級揚陸艦“ソードフィッシュ”。彼らがそこで見たのは10種の異星人が共存する文明の辺境に暮らす人類だった…果たして地球を目指す“ソードフィッシュ”の乗組員たちの運命は……!?

基本的に星系内の移動はコマンドでおこない、惑星上ではフィールドを移動するようになっている。敵との戦闘は“モジュール(バトルスーツ)”を使うようになっている。6×6のマス目上でシミュレーション的な戦闘を展開! 難破した宇宙船内で未知のアイテムを発見したり、“バーサーカー”と呼ばれる機械生命体と遭遇するなど、SF的要素がたくさん詰め込まれたロールプレイングゲームだ。

これが戦闘シーン。この画面上に味方を配置して、攻撃・移動などのコマンドを入力。モジュールをうまく操作して敵の部隊をせん滅するのだ!

人との会話シーン。“緑の惑星”の大統領と会見して、話を聞いている

難破した宇宙船の内部を調査する

敵をビームで攻撃! アニメーション処理で見せるぞ

機械生命体の本拠地に潜入。“バサーカー”の謎に迫れ!

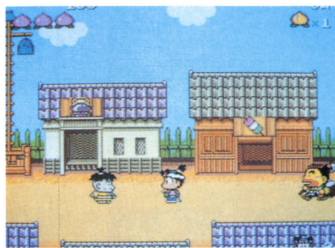
桃太郎シリーズ初のアクションゲームだ!!

桃太郎活劇

ハドソン	5月発売予定	価格未定
アクション	4メガ	画面は開発中のものです

ビギナー向けのゲーム

すでに話題沸騰の桃太郎シリーズのゲーム『桃太郎活劇』。横スクロールのアクションゲームで、全8ステージ。鬼を退治するのが目的だ。

このゲームはアクションゲームが苦手な人、初めてやる人でもエンディングが見れるビギナーソフトで、難易度は「ルンルンモード」、「ワクワクモード」、「ドキドキモード」の3種類。なんと「うんち跳び競争」というゲームをやって、そのモード選択をするというユニークなものだ。

中身は買物あり、術あり、無限コンティニューあり、どこでもセーブ可能あり、逆スクロールあり と、もうなんでもありのゲームだ。

「桃分身」でダブル攻撃!

主人公、桃太郎が使える術は全部で8種類。どの術も桃が絡んだものだ。これは「桃分身」

昔話に登場するキャラクタが総出演。このステージにはほら、浦島太郎が…

30年前にはやったフラフープをやっている鬼が宙を舞う。なるほど、昔のはなしが舞台だ…

恐怖のラインダンス鬼の攻撃にあえなく討ち死に。しかし、恐れるなかれ。また始めても、貯めたお金や武器、防具はなくならないのだ

「桃コロコロ」の術

ズバリ! 名前からわかるとおりの「桃コロコロ」の術。桃がころがるわけ

宇宙にまた新たな伝説が今、始まる…

レボリューション・ウォーズ(仮)

ヒューマン	発売日未定	価格未定
シミュレーション	CD-ROM	画面は開発中のものです

革命戦争が舞台だ!

アクティブシミュレーションがCD-ROMで登場だ。

とある星系の全域を舞台にした革命戦争のシミュレーションで、もちろん6角ヘックスを採用。戦闘は人型ロボットを操って、アクションゲームで行うというものだ。マップはシナリオにそって、攻略していくので、しらずしらずのうちにストーリーにのめり込める。

ロボットのイラスト。これは、「HEAD DAGOUR」

さあ、キミはこの革命を成功できるか

戦闘はアクションゲームで行う。つまり、キミの腕が如実に戦況に表れるのだ。心してかかれ! キミは全部のシナリオをクリアできるか?

6角ヘックスのマップ

一番、重要なのはキミの頭。しっかりした作戦を立てて行動しないと思わぬ展開になってくる。さあ、キミならどうする?

世紀末の地球を舞台にモンスターが活躍
ラストハルマゲドン

ブレイン・グレイ	3月発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM	画面は開発中のものです

マップに手が加えられ

パソコン版ではシミュレーション色が強く、かなり難解度の高かったあの『ラストハルマゲドン』が、CD-ROMへの移植にあたり、RPGの要素を前面に押し出し、マップも多少変更されて、よりプレイしやすくなって登場する。

基本的な世界設定やストーリーなどは、パソコン版と変わらない。モンスターの成長や合体も、そのまま移植されている。そして、あの驚異的なグラフィックやBGMも、プレイを盛り上げてくれるぞ

世紀末の覇者は

◐シンプルなタイトル

◐このようなマップ上を移動して旅を進める。はたして行手に待ち受けるのは一体、何か？　やればキミもわかる

◐これらのモンスターの中から、4人のグループを作る

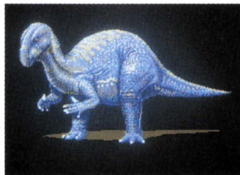
◐こいつが宇宙からの侵略者だ。う〜ん、サイバーなやつ…

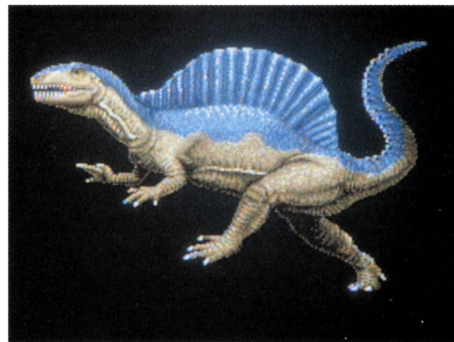
ROM²の可能性に着目したソフトに注目
恐竜大図鑑

ビクター音楽産業	3月発売予定	価格未定
データベース	CD-ROM	画面は開発中のものです

恐竜のオンパレード！

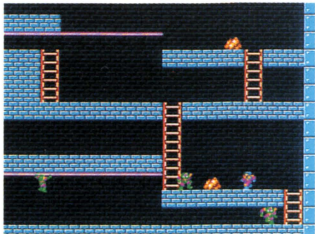
ビクター音楽産業のデータベース『恐竜大図鑑』は、100種以上の恐竜の姿を美しく、忠実なグラフィックで見ることのできるソフトだ。これは、PCエンジンのコア構想であるROM²のゲーム以外の可能性を広げる先駆的ソフトといえるかも知れないね。完成度に注目したい!!

◐BGMのほか、恐竜のなき声も入る!!

◐ジュラ紀など20の時代背景が見られる

◐トリケラトプスなど約50種の恐竜は6画面分のスクロールをアニメーション!!

◐もちろんデータベースとしての機能はナレーションを含めてバッチリ充実だ

Prevision もっと先のはなし

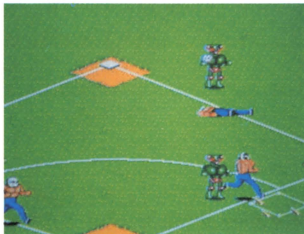
今月のこのコーナーは、移植もの、続編もの、ドッキングもの etc、とにかく盛りだくさんなのだ〜あ！

●パック・イン・ビデオから3月に『ロードランナー』が発売されることになったゾ！　パソコンからの移植となるこのアクションパズルゲームは天の声2にも対応するんだって。

◐来月号では、詳細をお伝えしたい『ロードランナー』

●日本物産の次回作は近未来を舞台にしたアクションゲームになるらしい。お楽しみに!!

●アイレムは2月下旬に業務用で人気のあったシューティングゲーム『イメージファイト』を移植発売決定!!　ファミコンでの発売が延期ということもあるからこれはなかなか話題性のあるゲームだネ！

◐業務用の移植『イメージファイト』

●先月号で紹介したNCSの『キックボール』の開発が進行してボールをけったシーンが見られるようになっていたのだ。とり急ぎこのコーナーで紹介してしまおうっと。

◐『キックボール』はなんとなくなつかしいゲームだ！　4月発売予定

●NECアベニューはCD-ROMで『スペースファンタジーゾーン』というゲームを出すんだ!?　冗談じゃなくてこれホント。いったいどんなゲームになるのか…期待しちゃう。

●フェイスから、あのはにわキャラクタの第2弾「はにい　おんざ　ろーど」が発売される!!　今度は横スクロールのアクションゲームだって。

◐『はにい　おんざ　ろーど』はカワイイ

新作発売カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
★メーカー名

12 月

日	タイトル
27日	■ヴォルフィード ★タイトー／6600円
下旬	●レッドアラート ★日本テレネット／6780円

1 月

日	タイトル
	12日(金) ファミコン通信 Magazine 1990No.2発売日
19日	■アトミックロボキッド ★UPL／6400円
	26日(金) ファミコン通信 Magazine 1990No.3発売日
26日	■ガイフレーム ★NCS／5800円
26日	■タイトーチェイスH．Q． ★タイトー／6600円
	30日(火) PC Engine FAN 3月号発売日
	30日(火) ファミマガ Video 3月号発売日
中旬	●スーパーダライアス ★NECアベニュー／6800円
下旬	■逐電屋藤兵衛 ★ナグザット／6700円
未定	●コズミックファンタジー ★日本テレネット／6780円

2 月

日	タイトル
23日	■飛装騎兵カイザード ★NCS／6200円
23日	■ブロディア ★ハドソン／4500円
上旬	■麻雀ウォーズ ★日本物産／5400円
中旬	■虎への道 ★ビクター音楽産業／未定
中旬	■ザ・ニュージーランドストーリー ★タイトー／6600円
下旬	●ソル・ビアンカ ★NCS／6200円
下旬	■イメージファイト ★アイレム／未定
未定	●北斗星の女 ★ナグザット／未定
未定	■将棋修業初段一直線 ★ホームデータ／未定
未定	●スーパー大戦略 ★マイクロキャビン／未定

3 月

日	タイトル
16日	■倉庫番WORLD ★メディアリング／5400円
30日	■BE BALL ★ハドソン／5200円
下旬	■キング・オブ・カジノ ★ビクター音楽産業／未定
下旬	●CYBER CITY OEDO808 ★NCS／6200円
下旬	■熱血高校ドッジボール部PC番外編 ★ナグザット／5800円
下旬	■サイコチェイサー ★ナグザット／5800円
未定	■ロードランナー ★パック・イン・ビデオ／未定
未定	●恐竜大図鑑 ★ビクター音楽産業／未定
未定	■ヴェイグス ★ビクター音楽産業／未定
未定	■パラノイア ★ナグザット／5800円
未定	■シティハンター ★サン電子／6300円
未定	■サイバーコア ★アイ・ジー・エス／未定
未定	●ラストハルマゲドン ★ブレイン・グレイ／未定
未定	●ファイナルゾーンII ★日本テレネット／6780円
未定	●デス・ブリンガー ★日本テレネット／未定
未定	■源平討魔伝 ★ナムコ／6800円
未定	■ドロップロックほらホラ ★データイースト／未定
未定	■スペースインベーダー復活の日 ★タイトー／5900円
未定	■奇々怪界 ★タイトー／6600円
未定	■ダウンロード ★NECアベニュー／未定

4月以降

日	タイトル
4月	■スプラッターハウス ★ナムコ／6800円
4月	■バルンバ ★ナムコ／6800円
4月	■フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90 ★ヒューマン／5500円
4月	■シンドバッド地底の大魔宮 ★アイ・ジー・エス／未定
4月	■囲碁の達人（仮称） ★ホームデータ／未定
4月	■ネクロスの要塞 ★アスク講談社／6800円
4月	■パワードリフト ★アスミック／6900円
4月	■デビルクラッシュ ★ナグザット／6300円
4月	■キックボール ★NCS／6000円
4月	◆魔動王グランゾート ★ハドソン／未定
5月	■桃太郎活劇 ★ハドソン／未定
5月	■魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット／6300円
5月	■はにい おんざ ろーど ★フェイス／未定
6月	■ワールドビーチバレー ★アイ・ジー・エス／未定

発売日未定

■スーパーダライアス ★NECアベニュー／未定
■オペレーションウルフ ★NECアベニュー／未定
■アウトラン ★NECアベニュー／未定
■アフターバーナー ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
■マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
■サンダーブレード ★NECアベニュー／未定
■HELL FIRE ★NECアベニュー／未定
◆ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
◆大魔界村 ★NECアベニュー／未定
◆ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■サイレントデバッガーズ ★データイースト／未定
■サイバーナイト ★トンキンハウス／未定
■ファードラウト ザ ストーリーオブ ゼビウス ★ナムコ／未定
■超絶倫人ベラボーマン ★ナムコ／未定
■マニアックプロレス ★ハドソン／未定
■パワーイレブン ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説II ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説III ★ハドソン／未定
●みつばち学園 ★ハドソン／未定
●JBハロルドシリーズ ★ハドソン／未定
■ボンバーマン ★ハドソン／未定
■アームドF ★日本ソフト販売／6800円
■ブレードランド ★日本ソフト販売／6800円
■不思議の夢のアリス ★フェイス／未定
■タイムクルーズ ★フェイス／未定
●レボリューションウォーズ（仮称） ★ヒューマン／未定
●ゴルフゲーム（仮称） ★インテック／未定
●野球ゲーム（仮称） ★インテック／未定
■最後の忍道 ★アイレム／未定
■迷宮島 ★アイレム／未定
■幽霊君 ★アスク講談社／未定
■バットマン ★サン電子／未定
■スーパーバレーボール ★ビデオシステム／未定
■ラビオレプススペシャル ★ビデオシステム／未定
■オメガファイター ★UPL／未定
■青いブリンク ★ハドソン／未定
●上海II ★ハドソン／未定

※価格は消費税を含みません。

Out side File

アウトサイドファイル

さてさて、毎号PCエンジン参入ソフトメーカーの個性的な面々との楽しい密会（!?）風景をご覧いただいているこのコーナーだが、ここいらで一堂に会するなんていうのもよいと思う。去る12月某日に、はやりの東京ベイエリアの倉庫の5Fで行われた弊社のクリスマス＋忘年会はまさに全員集合‼ ってカンジだった。師走のフライデーナイト、帰りのタクシーがつかまらないのを覚悟の上でご参加下さったメーカー担当者の皆様ホント～にありがとうございました‼ そしてゴメンなさい。もしかしたらあの倉庫の床の許容重量50tはオーバーしてたかも…などと今頃になって心配していたりして。とにかく酔いがまわって海に飛び込む人もなく無事でなにより。編集部一同、ソフトメーカーの良識とパワーに感動しつつ、読者の皆さんにオモシロイゲームを提供してちょうだいねって、お願いしておきました‼ ってなわけで、もうじきアッとおどろくよーなオモシロイゲームがでる気配がしています‼ どーぞおたのしみに。

⇧このパワーから何かが生れる！

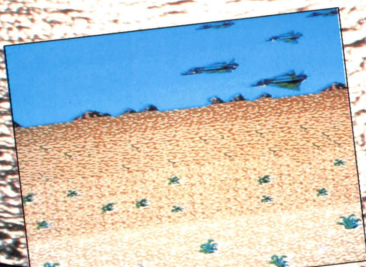
次回予告

NEW 期待の新作『アフターバーナー』『スプラッターハウス』『ソル・ビアンカ』そのほか全11作を豪華に公開だ‼

ATTACK 『スーパーダライアス』を最終ゾーンまで大マップとともに完璧に攻略。もうひとつ『虎への道』を攻める

PC Engine FAN 3月号は1月30日発売

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

全世界・手中

これはトンでもないヤツがやってきた！
シミュレーションゲームの頂点を極めた、
あの『スーパー大戦略』が、PCエンジン
R^2ROMで大変身・新登場！
《近日発売》

勝つか、負けるか？

戦略方法は君の腕次第だ！

CD ROMならではのリアルなサウンド&グラフィック。リアルファイティングスクリーンは思わず手に汗握る大迫力！ 生産タイプは全28種類、戦略マップはなんとバラエティー豊かに55種類とダイナミック。PCエンジン「スーパー大戦略」なら、もう全世界を君の手にすることも不可能ではないかもしれない。

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

PC Engine FAN
1990年 FEBRUARY 2月号
平成2年2月1日発行 第3巻第2号(通巻15号) 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚 発行 株式会社徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価490円 (本体476円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655-2